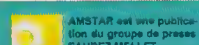

SPACE RACER
ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD CPC
IBM PC
AMSTRAD PC
OLIVETTI PC1
ATARI PC
GRAPHISMES SUPERBES
SON ET VOIX DIGITALISÉS
149 Frs*
199 Frs*
Auchan
TANDY
loriciels
N° 1 Français du jeu pour micro-ordinateurs
LORICIELS 81, rue de la Procession 92500 RUEIL
Nom
Prénom
Adresse
Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi


10 Grands
Succès d'Arcade
DEMANDEZ CE PACK SPECIAL DE CETTE FORMIDABLE COLLECTION DE JEUX VIDEO
KONAMI
LA COLLECTION
GREEN BERET
PING PONG
ocean
AMSTRAD
COMMODORE



Directeur de publication
Sylvio FAUREZ
Rédactrice en chef
Catherine VIARD
Secrétaire de rédaction
Florence MELLET
Rewriter
Isabelle HALBERT
Directeur de fabrication
Edmond COUDERT
Maquette - illustrations
Jean-Luc AULNETTE - Patrick LOPEZ
Secrétariat - Abonnement
Catherine FAUREZ
Relations extérieures promotion
Sylvio FAUREZ

Administration - Diffusion
Editions SORACOM
La Haie de Pan
35170 BRUZ
RCS Rennes B319 816 302
CCP Rennes 794 17V
Tél 99 52 98 11 +
Télex SORMHZ 741 042 F
Serveur 3615 + MHZ

Vente au Réseau-Ressort
BP. La Haie de Pan - 35170 BRUZ
Tél 99 57 97 98
Terminal E83

Publicité
IZARD CREATION 15 rue St-Melaine
35000 RENNES Tél 99 38 95 33

BANCS D'ESSAIS DE CE NUMERO

Nom du logiciel	Editeur	PRIX (à titre indicatif)	
		Cassette	Disquette
8 PAK VOL 3	*Elite*		-
10 GREAT GAMES II	*Gremlin Graphics*		-
A LA DECOUVERTE DE LA TERRE	*Coktel Vision*	-	195,00
ARKANOID II	*Imagine*	90,00	145,00
BASKET MASTER	*Imagine*	90,00	145,00
BEYOND THE ICE PALACE	*Elite*	-	-
CHAMPIONSHIP SPRINT	*Electric Dreams*	95,00	145,00
COMBAT ZONE	*Alternative Software*	26,00	-
DEFI AU TAROT	*Coktel Vision*	-	180,00
GABRIELLE	*Ubi Soft*	140,00	175,00
GEE BEE AIR RALLY	*Activision*	-	-
GOLF TROPHEE	*Cobra Soft*	-	-
GRAND PRIX TENNIS	*Mastertronic*	45,00	-
INDOOR SOCCER	*Alternative Software*	26,00	-
L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD	*Ere Informatique*	-	220,00
LES PRIVES	*Infogrames*	140,00	190,00
MANGE CAILLOUX	*Ubi Soft*	-	-
MATCH DAY II	*Ocean*	90,00	145,00
MICRO BAC FRANCAIS (6128)	*Cedic Nathan*	-	195,00
NEBULUS	*Hewson*	-	-
NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX	*Martech*	95,00	145,00
SUPERSTAR CHALLENGE	*Ricochet*	26,00	-
SUPERSTAR FOOTBALL	*Gremlin Graphics*	-	-
TANK BUSTERS	*Firebird*	26,00	-
TROUBADOURS	*Lankhor*	-	-
VENOM STRIKES BACK	*Gremlin Graphics*	95,00	145,00
WAR HAWK	*Firebird*	26,00	-
WORLD CLASS LEADERBOARD	*US Gold*	90,00	145,00

Photocomposition SORACOM Photogravure SCANN-OUEST
Impression LA MAYENNAISE Distribution NMPP - Dépôt légal à parution



L'Evénement
Possesseurs d'Amstrad, écrivez-nous ! Un cadeau vous attend !
SUPER CONCOURS TAPEZ 3615 COMIKS
DU JAMAIS VU SUR AMSTRAD
3 OFFRES EXCEPTIONNELLES
offre n° 1 :
Les Privés + Bivouoc + Stryfe
pour 249F
NOUVEAU
offre n° 2 :
Ere Hits Vol. 1 + Ere Hits Vol. 2
pour 199F
SPÉCIAL COMPILATIONS
offre n° 3 :
Un superbe coffret jeu
pour 99F
IDÉAL CADEAU
Mais encore, des prix incroyables !
1001 BC
AFFAIRE SYDNEY
AFFAIRE VERA CRUZ
BATAILLE D'ANGLETERRE
DESPOTIK DESIGN
ELECTRIC WONDERLAND
GOLF TROPHEE
L'HERITAGE
LA FORMULE
LE SYNDROME
MANDRAGORE
OMEGA PLANETE INVISIBLE
Z COMME ZARK DAVOR
GESTE D'ARTILLAC
HARRY MERSON
HARRY TEMPLE
HISTOIRE D'OR
LE CHEVALIER BLANC
PACIFIC
TOBROUK 1942
Veuillez recopier ce bon sur une feuille ou le découper et le renvoyer à :
MÉDIAVENTURE
79 rue H. Kohn
69100 VILLEURBANNE
POUR MIEUX CONNAITRE NOS LOGICIELS TAPEZ 3615 COMIKS
Conditions de vente
CONDITIONS GÉNÉRALES DE VENTE
RENSEIGNEMENTS :
3615 COMIKS
SARL Mediaventure Capital de 50 000F
Dans un intérêt commun, et afin de pouvoir continuer à profiter de nos prix exceptionnels nous vous demandons d'éviter de passer des commandes inférieures à 100 F
MONTANT
+ FRAIS DE PORT
20,00
AMSTRAD ☐ 464 ☐ 664 ☐ 6128
NOM
PRENOM
AGE
ADRESSE
VILLE
CODE POSTAL
A LA COMMANDE
1 ☐ MANDAT-LETTRE
2 ☐ CHÈQUE POSTAL
3 ☐ CHÈQUE BANCAIRE
4 ☐ CARTE BLEUE
à l'ordre de MÉDIAVENTURE
N'oubliez pas d'inscrire son numéro et de signer
Signature
Pour les mineurs, signature des parents obligatoire.
ATTENTION : une signature falsifiée ou imitée peut entraîner des poursuites pénales. Art 100 et suivants du Code Pénal



Guerriers du Passé...
Guerriers de l'Avenir...
"Ils se preparent pour des combats mortels"
HERCULES – SLAYER OF THE DAMNED
ATARI ST
Disque
SPECTRUM 48/128K
Cassette
SPECTRUM +3
Disque
CBM 64/128
Cassette et Disque
AMSTRAD
Cassette et Disque
MSX Cassette
BLOOD BROTHERS
CBM 64/128K
Cassette et Disque
AMSTRAD
Cassette et Disque
SPECTRUM 48/128K
Cassette
SPECTRUM +3
Disque
MORT AUX SCORPIANS."
GREMLIN



INCROYABLE !
ELITE 6 PACK N 3 95F
+DRAGONS LAIR 1+2
+WONDER BOY+SCOOBY DOO
ARCADE ACTION 115F
+BARBARIAN+RENEGADE
+INTERNATIONAL KARATE 2
LES GEANTS D ARCADE 115F
+RYGAR+GAUNTLET DEEP DUNGE
115F
+WC LEADERBOARD+BRAVESTAR
LES GREMLINS 115F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3
LA COLLECTION KONAMI 115F
+JACKAL+SHAOLIN ROAD+NEMESIS
TOP TEN COLLECTION 99 F
+CRITICALMASS+AIRWOLF+THANA
145F
+TENSION+CONTAMINATION
99F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR +METROCROSS
BEST OF ELITE 2 95 F
119F
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
99F
+HEAD O HEALS+WIZZBALL+TANK
99F
ARKANOID+GAME OVER
119F
175F
95F
LIGHTFORCE+ACE+RIDER
ERF HITS N 2 145F
GAME SET MATCH 129F
95F
95F
+BREAKTHRU + THE GOONIES
139F
+THE GREAT ESCAPE+ REVOLUTION
+CALLDRON2 + SORCERY
DES NOUVELLES COMPILATIONS DÉMENTES !
AMSTRAD CASSETTES
DES SURPRISES DANS TOUS LES PAQUETS
ÉLU
AMSTAR
MICROMANIA
BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12
99F
+ LEADERBOARD + TAI PAN
LES LAUREATS 95F
+CALLDRON 2
HIT PACK 2 95F
129F
+COSA NOSTRA+ATOMIC
ALBUM HEWSON 95F
+ZYNAPS
ALBUM UBISOFT 165F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT
ALBUM LORICIEL 95F
NOUVEAUTES
BAD CAT
BLOOD BROTHERS
CHARLIE CHAPLIN
CHAMPIONSHIP SPRINT
CONSPIRATION
GOTHIK
GUNSHIP
HERCULE
IKARI WARRIORS
IRON HORSE
LA PANTHERE ROSE
LAZER TAG 95F
MICKEY MOUSE
NIGEL MANSELL
RASTAN
ROAD WARS
SPACE RACER
SUPER HANG ON
NOUVEAUTES (suite)
THE FLINSTONES
THE LAST NINJA
THE HUNT RED OCTOBER 145F
WIZARD WARZ 95F
HIT PARADE
BASKET MASTER
BEDLAM
BLOOD VALLEY
BUBBLE BOBBLE
BOB WINNER
BOBSLEIGH
CALIFORNIA GAMES
COMBAT SCHOOL
CRASH GARET
DRILLER 145F
FLYING SHARK
GAUNTLET 2
GRYZOR
IMPOSSIBLE MISSION 2
LA GUERRE DES ETOILES
L ANGE DE CRISTAL
LES MAITRES DE L UNIVERS
MACH 3
NORTHSTAR
OUT RUN 95F
PLATOON
PREDATOR
QUAD
ROLLING THUNDER
SEPTEMBER
SILENT SERVICE
SIDE ARMS 95F
SUPER SKI 145F
TERRAMEX
TETRIS
THE SENTINEL
TOUR DE FORCE
TRIVIAL PURSUIT
VAMPIRES EMPIRE 95F
VENOM STRIKES BACK 95F
WESTERN GAMES
ATOMIK
BIRDIE
BUGGY BOY
CRAZY CARS
DANDARE 2 95F
F15 STRIKE EAGLE 99F
FIRE TRAP 95F
FORTERESSE 135F
GRAND PRIX 500 CC 139F
LES DIEUX DE LA MER 145F
LES RIPOUX 125F
MARCHE A L OMBRE 145F
MEURTRES EN SERIES 250F
MONOPOLY 175F
PEPE BEQUILLE 145F
PROHIBITION 120F
SCALEXTRIC 95F
THUNDERCATS 89F
TOBRUCK 119F
TRIVIAL PURSUIT 175F
TURLOGH LE RODEUR 245F
ZOMBI
SOLDES AMSTRAD CASSETTES 35F
ALBUM ULTIMATE
ANTIRIAD
AU REVOIR MONTY
BRAVESTAR
BUBBLE BOBBLE
ENTREPRISE
GALACTIC GAMES
GREEN BERET
HEAD OVER HEALS
INDIANA JONES
LEGEND OF KAGE
MAD BALLS
MUTANTS
NEXUS
RAID
RAMPART
REVOLUTION
ROAD RUNNER
RYGAR
TRANTOR
Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12
BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF
TITRES
PRIX
+ 15 F
Disk
Total a payer =
F
NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE INTERBANCAIRE
CB

LES ROIS DES JEUX VIDEO

Encore plus de jeux!

10 HIT GAMES

OVER 20 EXCITING EVENTS

ocean

LE PLUS GRAND PACK DE SPORTS JAMAIS VU

PLUS DE 20 SPORTS [illegible]SSIONNANTS

COMPRENANT

LES POIDS DU BASKET DU FOOTBALL DU SAUT A LA PERCHE DE LA NATATION DU SLALOM GEANT DU PLONGEON AU TREMPLIN DU PING-PONG DU TIR AU PISTOLET DU CYCLISME DU TIR DU TIR A L'ARC DU TRIPLE SAUT PERILLEUX DE L'AVIRON DES PENALISATIONS DU SAUT A SKI DE LA LUTTE A LA CORDE DU TENNIS DU BASEBALL DE LA BOXE DU SQUASH DU BILLARD DU BILLARD AMERICAIN

10 JEUX A SUCCES

UN COMBAT GEANT

D'HABILETE, DE FORCE ET D'ENDURANCE

COMMODORE
AMSTRAD

Encore plus defrissons!

OCEAN'S ALL STAR HITS N.2

WIZBALL

TANK

AMSTRAD CPC 464/664/6128 DISK

ocean

Ensemble de SIX jeux accessible à Votre budget argent de poche.

Encore mieux !

6

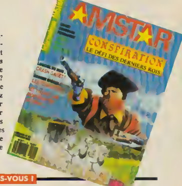
DES JEUX SUPER A DES PRIX DEMENTS

NE MANQUES PAS
AMSTRAD
COMMODORE

ocean


IMAGINEYESATION
RASTAN
TAITO
PLATOON
The first casualty of war is innocence.
ocean
...the name of the game

VOTRE AVIS NOUS INTERESSE



Vous êtes très nombreux à nous faire confiance et nous en sommes fiers. Seulement, un magazine doit constamment évoluer, s'améliorer afin de toujours mieux satisfaire vos désirs. Et qui peut nous dire véritablement ce que doit être Amstar sinon vous? C'est pourquoi nous vous demandons de répondre très nombreux à ce sondage car plus vous serez nombreux à renvoyer cette page et plus Amstar sera le reflet de ce que vous voulez ! Un dernier petit détail : les courageux seront récompensés car nous effectuerons un tirage au sort parmi toutes les réponses qui nous parviendront et 10 d'entre vous recevront un cadeau (mais chut ! c'est une surprise !).

QUI ETES-VOUS !

Age : ______________ Sexe : ______________

Matériel que vous possédez (y compris les périphériques) : ______________

Que représente pour vous l'informatique ? ______________

Combien de jeux possédez-vous ? ______________

Combien d'éducatifs possédez-vous ? ______________

Combien d'utilitaires possédez-vous ? ______________

Envisagez-vous de changer de machine et pourquoi ? ______________

VOTRE AVIS SUR AMSTAR

Etes-vous en général satisfait du contenu ? ______________

Qu'est-ce qui vous plaît le plus dans Amstar ? ______________

Que faudrait-il ajouter ? ______________

Que faudrait-il supprimer ? ______________

Que pensez-vous de nos critiques ? ______________

Voudriez-vous voir noter les logiciels ? ______________

S O N D A G E

Si oui, sous quelle forme ?

❑ note globale ❑ pourcentage ❑ plusieurs notes (graphisme, ergonomie, intérêt...)
❑ autre ; précisez :

Lisez-vous les bancs d'essais ?

Etes-vous abonné ? Sinon, pourquoi ?

Achetez-vous Amstar tous les mois ?

Est-il facile à trouver là où vous habitez ?

Y a-t-il d'autres personnes que vous qui lisent votre Amstar ?

Si oui, combien ?

Lisez-vous d'autres magazines micro ?

Si oui, lesquels ?

CONCOURS

Participez-vous régulièrement aux concours ?

Sinon, pourquoi ?

Quelle sorte de lots aimeriez-vous gagner ? (micro, disque compact, bon d'achat...)

PUBLICITE

Pensez-vous qu'il y a trop de publicité ?

Regardez-vous les pages de pub ?

Vous sert-elle pour acheter un jeu ?

Sinon, comment choisissez-vous un logiciel ?

Remarques ou suggestions supplémentaires :

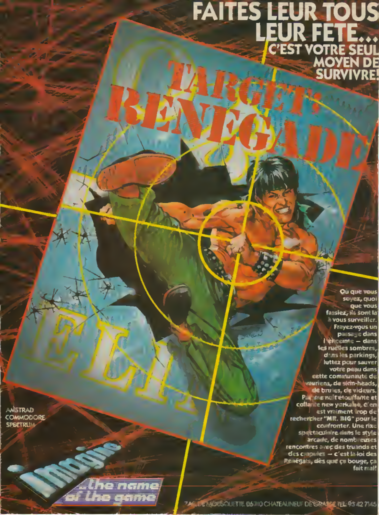
CADEAU SURPRISE

Si mon bulletin est tiré au sort voici mes nom et adresse pour recevoir le cadeau surprise .

Nom : Prénom :

Adresse :

SONDAGE


FAITES LEUR TOUS LEUR FETE...
C'EST VOTRE SEUL MOYEN DE SURVIVRE!
TARGET: RENEGADE
Où que vous soyez, quoi que vous fassiez, ils sont là à vous surveiller. Frayez-vous un passage dans l'enceinte — dans les ruelles sombres, dans les parkings, luttez pour sauver votre peau dans cette communauté de vauriens, de skin-heads, de brutes, de videurs. Par une nuit étouffante et collante new yorkaise, c'en est vraiment trop de rechercher "MR. BIG" pour le confronter. Une rixe spectaculaire dans le style arcade, de nombreuses rencontres avec des truands et des crapules — c'est la loi des Renégats, dès que ça bouge, ça fait mal!
AMSTRAD
COMMODORE
SPECTRUM
Imagine
...the name of the game
CHATEAUNEUF DE GRASSE TEL: 93 42 7145



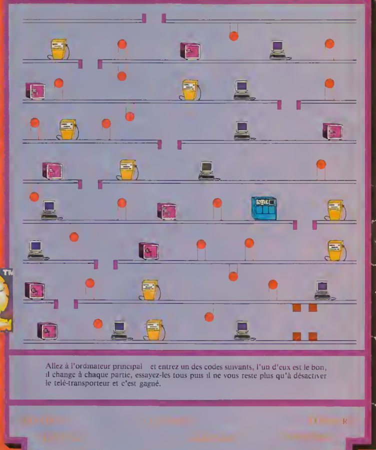
CONTACT'EURE
AMSTRAD
52, rue d'Harrouard
BP 937, 27009 EVREUX Cedex
Tél. 32.31.38.66
COMPILATIONS
JEUX
DISQUETTE 3"
VIERGE
AMSOFT 24 F
MAXELL 22 F
EDUCATIFS
SEGA
UTILITAIRES
ACCESSOIRES
BON DE COMMANDE
+ 20 F
TOTAL



PLAN DE FREDERIC COPPE

Légende

barrière	
terminal	
terminal principal	
télé-transporteur	
coffre	
carburant	



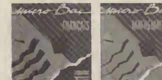
Allez à l'ordinateur principal et entrez un des codes suivants, l'un d'eux est le bon, il change à chaque partie, essayez-les tous puis il ne vous reste plus qu'à désactiver le telé-transporteur et c'est gagné.

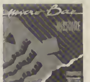


CATALOGUE

METTEZ TOUTES LES CHANCES DE VOTRE COTE





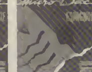




TO8, 8D, 9, 9+
AMSTRAD CPC

195 F





ATARI ST
Compatibles PC
5"1/4 et 3"1/2

225 F

\+
Micro Bac ANGLAIS

BON DE COMMANDE à adresser a Bretagne Edit' Presse - La Haie-de-Pan - 35170 BRUZ - Tel 99 57 90 37

Désignation	Qté	Prix	+port	Total

Je joins mon reglement
❑ chèque postal ❑ cheque bancaire ❑ mandat

Port 20 F
par article
en recommandé
uniquement

Pour une commande
importante
nous contacter

Etablissement ____ Responsable ____ Tél ____

Adresse ____

Code postal ____ Ville ____

PARUS DANS AMSTAR



NOM DU LOGICIEL	EDITEUR	N°
LES HITS N°5	Loriciels	18
LES RIPOUX	Cobra Soft	15
LES TEMPLIERS D'ORVEN	Loriciels	10
LEVIATHAN	English Software	10
LIVINGSTONE	Microids	11
MACH 3	Loriciels	17
MAD BALLS	Océan	17
MAG MAX	Imagine	11
MAGIC SOUND	H. Bittner	16
MALLETTE N°1	FIL	18
MALLETTE N°2	FIL	16
MARCHE A L'OMBRE	Infogrames	13
MASK	Gremlin Graphics	14
MASK 2	Gremlin Graphics	17
MASTER CHESS	Mastertronic	17
MASTERS OF THE UNIVERSE	Gremlin Graphics	17
MERCENARY	Novagen	10
METROCROSS	US Gold	11
METROCROSS	US Gold	14
MIAMI VICE	US Gold	13
MICRO-SCRABBLE	Leisure Genius	14
MICROBALL	Alternative Software	16
MILK RACE	Mastertronic	14
MISSION GENOCIDE	Firebird	17
MISSION JUPITER	Code Masters	15
MOTOS	M.A.D.	16
MYSTIQUE	Excalibur	10
NINJA	Mastertronic	10
NITROGLYCERINE	Coktel Vision	10
NITROGLYCERINE	Coktel Vision	13
OBJECTIF CALCUL C.P.	Hatier	18
OLLI AND LISSA	Firebird	18
OMEGA		
PLANETE INVISIBLE	Infogrames	10
OUT RUN	US Gold	17
OXPHAR	Ere Informatique	18
PAPERBOY	Elite	13
PEUR SUR AMITYVILLE	Ubi Soft	17
PHARAON	Loriciels	18
PROFANATION	Chip	11
PROFESSION DETECTIVE	Ubi Soft	18
PROFESSIONAL SKI SIMULATOR	Code Masters	17
PULSATOR	Micropool	11
QIN	Ere Informatique	16
QUAD	Microids	17
QUARTET	Activision	13
RAMPAGE	Activision	18
RAMPARTS	Go!	16
REALM	Firebird	13
RED ARROWS	ASL	11
RENEGADE	Imagine	15
RIDING THE RAPIDS	Players	18
ROAD RUNNER	US Gold	14
ROBINSON CRUSOE	Coktel Vision	11
ROLLING THUNDER	US Gold	17
RYGAR	US Gold	18
S-T-O-R-M	Mastertronic	10
SAC A DOS AMSTRAD	Carraz Editions	15
SAMOURAI TRILOGY	Gremlin Graphics	11
SCALEXTRIC	Leisure Genius	10
SCOOBY-DOO	Elite	13
SELECTION OR	Loriciels	13
SHOCKWAY RIDER	FTL	10
SILIPACK	Esat Software	16
SLAP FIGHT	Imagine	14
SPACE HARRIER	Elite	14
STAR GAMES ONE	US Gold	10
STAR WARS	Domark	17
STORM BRINGER	M.A.D.	14
STREET HAWK	Océan	13
SUPER CYCLE	Epyx	11
SUPER HITS	Océan	16
SUPER SKI	Microids	18
TERROR OF THE DEEP	Mirrorsoft	10
THE ADVANCED OCP ART STUDIO	Rainbird	16
THE ELITE COLLECTION	Hit Pak	18
THE LAST MISSION	Loriciels	15
THE PAWN (6128)	Rainbird	10
THING BOUNCES BACK	Gremlin Graphics	11
THRUST II	Firebird	10
THUNDER ZONE	Firebird	11
TRANTOR	Go!	15
TRIO	Elite/Ubi Soft	15
TUER N'EST PAS JOUER	Domark/Ubi Soft	13
TURLOGH LE RODEUR	Cobra Soft	17
ULTRON 1	Chip	14
WESTERN GAMES	Magic Bytes	18
WINTER GAMES	Epyx	17
WIZBALL	Océan	13
WONDER BOY	Activision	13
WONDER BOY	Activision	14
WORLD GAMES	Epyx	17

DUCHET COMPUTERS & SIREN SOFTWARE

51, Saint-George Road, CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE - Tél. + 44 291 257 80

EN EXCLUSIVITE :
MATERIEL ET LOGICIELS EN FRANÇAIS POUR AMSTRAD/SCHNEIDER 464/664/6128 A DES PRIX PLANCHER !



SOURIS POUR AMSTRAD/SCHNEIDER CPC

La SOURIS de SIREN SOFTWARE (manuel en français) est 100 % compatible avec la syntaxe de la Souris AMX et compatible avec tous les programmes pour Souris AMX
Notre SOURIS est aussi compatible avec la plupart des progiciels et jeux utilisant une manette de jeu!
Indispensable pour le travail sérieux et indispensable pour les jeux
Permet une grande précision avec les stratégies, aventures et arcades
Prête à fonctionner, trois boutons opérationnels, branchement comme une manette, grande douceur de maniement et simple a utiliser
Livrée avec la super disquette Française de Gestion Assistee par Icônes GAI OXFORD
Avec GAI OXFORD vous gérez un ou deux lecteurs de disquettes, imprimante lecteur cassettes, RSX extensions memoire DK Tronics fichiers, programmes, etc
en plaçant le curseur sur une case avec la souris et en appuyant sur ses boutons!
GAI OXFORD comprend (entre autres) formateur 42 pistes et copieur de disquette ultra-rapide, effaceur/recupérateur de fichiers, éditeur de fichiers et de secteurs, redéfinition de touches, etc
Envoi sur imprimante avec la plupart des opérations!

La SOURIS de SIREN Software pour CPC 464/664/6128
est disponible et ne vaut que 520,00 FF, port compris avec GAI OXFORD gratuit.
(Pour expédition hors Europe ajouter 30 FF SVP)

OFFRE PROMO : SOURIS avec GAI OXFORD + OXFORD P.A.O (voir ci-dessous) = **700,00 FF port compris** (hors Europe + 40 FF)



PUBLICATION ASSISTEE PAR ORDINATEUR POUR CPC 6128

(Les CPC 464 + DD1/664 nécessitent une extension memoire DK Tronics 64K)

OXFORD P.A.O.

Un FANSTATIQUE progiciel en FRANÇAIS pour créer **facilement** vos mises en page
La disquette 3" comprend 350 Koctets de programmes, fichiers, projets, icônes, motifs, figures géométriques, bordures, 28 fontes de caracteres, etc aisement redéfinissables
Créez **facilement** vos documents fontes, dessins, icônes, etc
Intégrez texte. vos copies d'écran personnelles, etc à vos documents
Edition copie et mouvement de blocs de travail entiers
Edition et creation de caractères, motifs, dessins, etc à un demi pixel pres
Zoom, effets miroir, vidéo inverse, "tête en bas" etc.
Compatible avec la SOURIS Siren (et AMX), avec imprimantes matricielles AMSTRAD (sauf DMP1), EPSON et compatibles, et de type IBM
Copies imprimées multiples, échelle à 100 %, à 50 %, à 25 %
Nombreuses possibilités, de l'impression legère rapide a l'impression de précision "une aiguille" en très haute résolution
Entièrement en français Manuel complet très détaillé en français Enfantin à utiliser

OXFORD P.A.O. sur disquette 3" pour CPC 6128 (ou 464 + DD1/664 avec 128 K)
ne vaut que 250,00 FF port compris
(Pour expédition hors Europe ajouter 10 FF SVP)

Les produits ci-dessus sont en stock et disponibles EXCLUSIVEMENT en vente par correspondance chez DUCHET COMPUTERS
Ils ne sont pas en vente dans les magasins

Envoyez vite votre commande (en français) à :

DUCHET COMPUTERS

51, Saint-George Road - CHEPSTOW NP6 5LA ANGLETERRE
Téléphone : + 44 291 257 80
ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MÊME PAR AVION dans le Monde entier

REGLEMENT a l'ordre de DUCHET Computers par
MANDAT POSTE INTERNATIONAL en Francs
EUROCHEQUE personnel en livres sterling (vous faites la conversion)
CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre établi par votre banque
CHEQUE PERSONNEL Français bancaire ou CCP libellés en Francs
Carte de credit internationale VISA EUROCARD MASTERCARD ACCESS
(indiquez n de carte et date de validite mais *n'envoyez pas votre carte*)

Si vous êtes pressé, passez votre commande par téléphone EN PARLANT EN FRANÇAIS!
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (indicatif international) **+ 44 291 257 80 de 8 h à 19 h**

Nous acceptons les commandes par téléphone avec cartes de crédit

— On peut garnir un tableau DIM dans un ordre quelconque, et même en laissant des cases vides, même au début

— Nous avons pris comme exemple des DIM de chaînes, mais c'est tout aussi valable avec des DIM de valeurs numériques, genre DIM PRIX(80,3)

Un des gros avantages des tableaux DIM est qu'ils sont très commodes à explorer avec des boucles FOR NEXT Exemple on vous demande de rappeler un copain au 78 50 41 42, qui est-ce ?

100 T$="78.50 41.42"
110 FOR N=0 TO 75
120 IF COPAINS(N,2)<>T$ THEN 140
130 PRINT COPAINS(N,0)," "; COPAINS (N,1)
140 NEXT

LES LIGNES DE DATA

Huit fois sur dix, ce que l'on met en DATA est destiné à remplir un ou des tableaux DIM Important les lignes de DATA peuvent être n'importe où dans le listing ! En temps normal le BASIC les ignore, comme les lignes de REM (ou ') Seule la commande READ (prononcez RID) peut les lire.

Une ligne de DATA commence par DATA, afin de prévenir le BASIC Viennent ensuite les valeurs, séparées par une virgule (ou par un espace)

Attention ! Pas de REM en bout de ligne de DATA ! Le BASIC du 6128 le tolère mais pas celui du 464

Si vous voulez inclure des espaces ou des virgules mettez le tout entre guillemets Exemple, cette ligne a trois valeurs

160 DATA Tarn,"Haute Vienne", "St Pierre,Miquelon"

Supposons que le programme rencontre cette ligne .

1280 FOR N=1 TO 12 READ M$(N) NEXT

Aussitôt le BASIC reprend le listing depuis le debut pour y rechercher les lignes de DATA, même au-delà de cette ligne 1280, même après le END Ces douze valeurs vont être lues par ces douze READ, même si ces valeurs sont sur plusieurs lignes de DATA Elles sont prises dans l'ordre du listing Ceci fait, le BASIC se souviendra de l'endroit exact où il a lu la dernière valeur, même si c est au milieu d'une ligne de DATA Les prochains READ prendront la suite à partir de cet endroit Donc une valeur en DATA ne peut être lue qu'une seule fois ! sauf si on utilise la commande RESTORE, qui va remonter ce "pointeur des DATA" en haut du listing ; ou RESTORE suivi d'un numéro de ligne de DATA pour le faire partir d'un endroit voulu

Il est essentiel que vous ayez bien compris cette mécanique , sinon faites-vous un RESTORE début de ce paragraphe, et relisez

A présent examinez bien ce petit exemple

10 DATA 12,23,34,Paul
20 FOR N=1 TO 3 READ J PRINT J NEXT
30 RESTORE 10
40 FOR N=1 TO 4 READ A$ PRINT A$ NEXT

Ceci afin de prouver que des nombres en DATA peuvent être lus aussi bien comme nombres que comme chaines. Souple, non ?

Deux cas (classiques) de plantages

— Demander READ d'un nombre et tomber sur une chaîne

— Demander un READ alors que tout a déjà été lu (sans RESTORE)

Conclusion, il faut de l'ordre quand on tape des lignes de DATA toujours le même nombre de valeurs par ligne , c'est plus facile à compter

Nota pour faire plus ordonné rassemblez vos lignes de DATA, vers le début ou vers la fin.



Voici un exemple court d'écriture

100 OPENOUT "ESSAI"
110 PRINT#9,"AMSTAR est super"
120 PRINT#9,"CPC est génial"
130 CLOSEOUT

OPENOUT signifie "ouvre en sortie (de la RAM) un fichier dont le nom sera ESSAI" Alors on y écrit par PRINT#9 tout ce que l'on veut Puis c'est le CLOSEOUT indispensable signifiant "ferme cette sortie".

Si vous tapez CAT vous verrez alors apparaître ce nom de fichier Si vous avez enregistré ça sur une disquette formatée "système", tapez ICPM puis TYPE ESSAI, et vous verrez alors son contenu

Et maintenant voyons comment le récupérer en RAM (donc en IN)

200 OPENIN "ESSAI"
210 LINE INPUT#9,A$ PRINT A$
220 LINE INPUT#9,B$ PRINT B$
230 CLOSEIN

Vous voyez que c'est la même technique, en remplaçant OUT par IN et PRINT par LINE INPUT (plus prudent que INPUT)

Et maintenant la variante passe partout

210 WHILE NOT EOF LINE INPUT#9,C$
220 PRINT C$ WEND

EOF (= END OF FILE) détecte la fin de fichier et ces deux lignes se traduisent en français par "tant que ce n'est pas la fin du fichier, charge une chaîne, affiche-la, et ainsi de suite".

1

```
10   FICHCOP - fichier des copains - M.A
RCHAMBAULT 03/88
30 DEFINT A-Z
100 DIM COPAIN$(75,2),OP$(6)
110 DATA NOM,PRENOM,TELEPHONE
120 DATA CHARGER,SAISIR,RECHERCHER,MODIF
IER,ENREGISTRER,QUITTER
130 FOR N=0 TO 2:READ COPAIN$(0,N):NEXT
140 FOR N=1 TO 6:READ OP$(N):NEXT
1000 ' MENU
1010 CLS:LOCATE 11,3:PRINT "FICHIER des
COPAINS"
1020 FOR J=1 TO 6
1030 LOCATE 14,J*2+5:PRINT J;"- ";OP$(J)
:NEXT
1040 LOCATE 1,20:PRINT NF;"fiches"
1050 LOCATE 16,22:INPUT"Reponse ",R$
1060 R=VAL(R$):IF R=0 OR R>6 THEN 1050
1070 ON R GOSUB 2000,3000,4000,5000,6000
,7000
1080 GOTO 1000
2000   CHARGER
2010 CLS:LOCATE 16,12:PRINT "Patience...
"
2020 OPENIN"POTES"
2030 INPUT #9,NF
2040 FOR N=1 TO NF:FOR J=0 TO 2
```

En jargon on dit que le fichier ESSAI comporte deux "ENREGISTREMENTS", (qui pourraient également être des nombres) On dit aussi qu'il s'agit d'un fichier "séquentiel" ou "ASCII" Ce type de fichier se passe de noms d'extensions, mais on aurait aussi pu l'appeler ESSAI.TOC

LE CADEAU DU MOIS

Histoire d'illustrer tout ce que nous avons vu aujourd'hui je vous ai mijoté un programme UTILE, assez long pour une fois, qu'il vous sera facile d'adapter à vos besoins personnels (Listing 1)

Il s'agit d'une gestion de fichier, simple et efficace On a repris l'exemple de notre DIM COPAIN$(75,2), mais il vous sera très facile de le transformer pour gérer votre collection de timbres poste ou de porte-clefs mérovingiens

Vous y retrouverez aussi quelques méthodes et astuces expliquées dans les numéros précédents aussi ne vais-je expliquer que ce qui touche au sujet d'aujourd'hui

— Ligne 100 . on définit deux DIM sur la même ligne, séparés par une virgule , ce qui évite de répéter le mot DIM

— Lignes 110 et 130 on utilise l'indice zéro du DIM pour y loger les légendes des colonnes. Une pratique classique

— C'est de la programmation structurée Le programme s'arrête à la ligne 1080 ; tout le reste n'étant que des sous-programmes (ou modules) indépendants que vous pouvez donc grossir à votre guise Vous pourrez aussi en ajouter d'autres

— Lignes 2030 et 6030 on enregistre tout d'abord dans le fichier le nombre de fiches NF. C'est très pratique.

— Lors de la saisie il suffit de taper "Q" ou "q" pour l'abandonner et revenir au menu principal

— Ligne 1060 à la fin de chaque option il y a retour automatique au menu principal.

Et c'est du solide ! Si vous saviez tout ce que j'ai essayé pour le faire planter

Vous voulez vraiment faire des progrès en programmation ? Alors, après l'avoir tapé et essayé, examinez bien toutes les lignes afin de tout comprendre (il n'y a que du déjà vu) Le fait de se demander "pourquoi il a écrit çà?", et de le découvrir ensuite constitue un exercice cérébral qui laisse des traces.

Comme ce mois-ci j'ai été assez dur avec vous en bourrage de crâne, je pense qu'il est temps de vous offrir un CLOSEIN Qui est le fayot qui a dit "déjà" ?

à suivre...

```
2050 LINE INPUT#9,COPAIN$(N,J):NEXT:NEXT
2060 CLOSEIN
2070 RETURN
3000 ' SAISIR
3010 NF=NF+1
3020 CLS:LOCATE 9,2:PRINT 'SAISIE fiche
numero";NF
3030 FOR R=0 TO 2
3040 LOCATE 5,R*2+4:PRINT COPAIN$(0,R);:
LINE INPUT" : ",A$
3050 IF UPPER$(A$)="Q" THEN 3100
3060 COPAIN$(NF,R)=A$
3070 NEXT
3080 GOTO 3010
3100 NF=NF-1
3110 RETURN
4000 ' RECHERCHE
4010 CLS:LOCATE 8,2:PRINT "Recherche sur
 quel champ ?"
4020 FOR J=0 TO 2
4030 LOCATE 14,J*2+5:PRINT J+1;"- ";COPA
IN$(0,J):NEXT
4040 LOCATE 16,11:INPUT"Reponse ",R$
4050 R=VAL(R$):IF R=0 OR R>2 THEN 4040
4060 R=R-1
4070 LOCATE 2,13:LINE INPUT"Valeur ? : "
,A$:PRINT
4080 FOR N=1 TO NF
4090 IF COPAIN$(N,R)<>A$ THEN 4110
4100 PRINT N;:FOR J=0 TO 2:PRINT "-";COP
AIN$(N,J);:NEXT:PRINT
4110 NEXT
4120 PRINT:PRINT TAB(18);"ENTER ";:INPUT
"",R$
4130 RETURN
5000 ' MODIFIER
5010 CLS:LOCATE 8,2:INPUT"Numero Fiche a
 modifier ",N$
5020 N=VAL(N$):IF N=0 OR N>NF THEN 5010
5030 LOCATE 1,4:PRINT N;:FOR J=0 TO 2:PR
INT "-";COPAIN$(N,J);:NEXT
5040 FOR R=0 TO 2
5050 LOCATE 5,R*2+7:PRINT COPAIN$(0,R);:
LINE INPUT" : ",COPAIN$(N,R)
5060 NEXT
5070 RETURN
6000 ' ENREGISTRE
6010 CLS:LOCATE 16,12:PRINT "Patience...
6020 OPENOUT "POTES"
6030 PRINT#9,NF
6040 FOR N=1 TO NF:FOR J=0 TO 2
6050 PRINT#9,COPAIN$(N,J):NEXT:NEXT
6060 CLOSEOUT
6070 RETURN
7000 ' QUITTE
7010 CLS:END
```



MICRO BAC : FRANÇAIS

Educatif

Voici le mois de mai où les fleurs recommencent... C'est peut-être l'époque où la nature fleurit de tous côtés mais en étant beaucoup plus terre à terre, c'est également l'époque où tous les futurs bacheliers commencent à ressentir quelques angoisses. C'est pourquoi nous commençons par vous proposer un outil de révision pour le bac français.

Dans ce logiciel, seuls les 19e et 20e siècles sont abordés par le biais d'une étude de six textes d'auteurs. Ainsi, pour le 19e siècle, nous avons un extrait de "l'Allemagne" de Mme de Staël, un extrait de "On ne badine pas avec l'amour" d'Alfred de Musset et le poème "Sainte" de Stéphane Mallarmé. Quant au 20e siècle, il est représenté par un extrait de "Jean-Christophe" de Romain Rolland, le poème "C'est Lou qu'on la nommait" de Guillaume Apollinaire et un extrait de "Cyrano de Bergerac" d'Edmond Rostand.

Prenons, par exemple, "On ne badine pas avec l'amour" afin de voir comment l'étude se fait. Tout d'abord, dans ce cas, l'extrait étudié est livré avec le logiciel, sur papier, seule l'étude du texte apparaît à l'écran. L'explication de texte est ainsi dirigée par un système de questions à choix multiples. Par exemple, il vous est demandé ce que représente pour vous la scène 2 de l'acte II, dans quel état d'esprit se trouve Perdican lorsqu'il va à la rencontre de Camille ou que peut-on dire des termes employés par Perdican ? Ensuite, après une série d'une dizaine de questions, il est demandé à l'utilisateur de donner l'endroit dans le texte qui correspond à une affirmation donnée. Et on enchaîne alors sur une nouvelle série de questions portant sur la fin du texte, l'étude de cet extrait se termine par une conclusion faisant une bonne synthèse de tous les points mis à jour précédemment. Le schéma se révèle être le même pour tous les textes proposés●

Notre avis :

Nous savons que lorsque nous arrivons au niveau Bac, c'est du sérieux mais est-ce une raison pour être complètement austère dans la présentation ? De plus, l'écriture bleu clair sur fond bleu a tendance à être fatigante. Pour ce qui est du contenu uniquement, le cheminement de réflexion proposé pour l'explication de texte nous paraît correct.

```
10  ***************************** LA
20  *                           * LB
30  *    ANTI  -  ERREURS       * LC
40  *                           * LD
50  *              VERSION 2.0  * LE
60  *                           * LF
70  ***************************** LG
80                                LH
90 ' (c)AMSTRAF & G. NOE 1987    LJ
100                               RB
110                               RC
120 '                             RD
130 '       INITIALISATION        RE
140 '                             RF
150                               RG
160 ON ERROR GOTO 1250             C
170 MODE 2                        HH
180 DIM G$(23)                    GD
190 FOR I=0 TO 22:READ G$:G$(I)=G$: FR
NEXT
200 ' ATTENTION LA LIGNE DE DATA CI- RC
DESSOUS NE CONTIENT PAS TOUTES LES
LETTRES DE L ALPHABET !!!
210 DATA A,B,C,D,E,F,G,H,J,K,L,M,N, AD
P,Q,R,T,U,V,W,X,Y,Z
220 ' ANTI-BUG FICHIER            RE
230 IF PEEK(HIMEN+1)=255 THEN 280  ZD
240 OPENOUT "CPC"                 MA
250 MEMORY HIMEM-1                NX
260 CLOSEOUT                      RJ
270 POKE HIMEM+1,255              PF
280 DEFINT B-Z                    WH
290                               TB
300 BORDER 6:INK 0,1:INK 1,16:PEN 1 JN
:PAPER 0
310 MOVE 0,16:DRAW 650,16         TK
320 PRINT TAB(27) "A N T I - E R R GU
E U R S    ";CHR$(24);"Version 2.0"
;CHR$(24)
330 MOVE 0,385:DRAW 650,385       UJ
340 LOCATE 24,25:PRINT"CPC REVUE DE EV
S STANDARDS AMSTRAD"
350 WINDOW 1,80,3,23              ML
360 M$="Realise par Gregory NOE"  HJ
370 F$=""                         XA
380 FOR I=1 TO LEN(M$)            PU
390 F$=F$+MID$(M$,I,1)            PL
400 LOCATE 70-I,5:PRINT F$        UL
410 FOR T=1 TO 100                LQ
420 NEXT T,I                      EF
430                               RH
440  ******************************** RJ
****
450 '                             RK
460 LOCATE 2,1:PRINT"ENTREZ LE NOM XT
DU FICHIER : ";
470 INPUT "",NF$                  FD
480 IF NF$="" THEN PRINT CHR$(7):GO GR
TO 460
490 LOCATE 2,3:PRINT"IMPRIMANTE OU JR
ECRAN (I/E)?"
500 R$="":WHILE R$="":R$=UPPER$(INK NW
EY$):WEND
510 IF R$="I" THEN CA=8:PRINT"BRANC XD
HEZ-LA..." ELSE 540
520 PRINT#8,CHR$(27);"!";CHR$(20)  AR
530 GOTO 560                      ZF
540 IF R$="E" THEN CA=0:GOTO 560   YQ
550 GOTO 500                      ZB
560 CLS:LOCATE 2,3:PRINT"TANT QUE L QR
E LISTAGE N EST PAS TERMINE"
570 LOCATE 2,5:PRINT"NE PAS ARRETER JW
 LE MAGNETOPHONE OU NE"
580 LOCATE 2,7:PRINT"PAS SORTIR LA TL
DISQUETTE"
590 LOCATE 2,10:PRINT"PRESSEZ UNE T HH
OUCHE POUR LA LECTURE
600 CALL &BB05                    LH
610                               RH
620 '                             RJ
630 '  TRAITEMENT DU FICHIER >    RK
640 '                             TA
650                               TE
660 OPENIN "!"+NF$                LF
670 CLS:PRINT"TRAITEMENT EN COURS.. JR
."
680 IF LEN(A$)=255 THEN A$="":LINE YN
INPUT#9,B$:GOTO 1160
690 LINE INPUT#9,B$:A$=B$         UE
700 IF CA<>8 THEN GOSUB 1310      VF
710 IF INKEY(66)=0 THEN STOP      WN
720                               RK
730 '     CALCUL DE LA CLE DE CONTRO TA
LE
740                               TB
750 A=0:FLG=0                     MB
760 FOR I=1 TO LEN(A$)            PH
770 L$=MID$(A$,I,1)               MU
780 IF L$=CHR$(34) AND FLG=1 THEN F PC
LG=0:GOTO 840
790 IF L$=CHR$(34) AND FLG=0 THEN F PD
LG=1:GOTO 840
800 IF L$=CHR$(32) AND FLG<>1 THEN CX
850
810 IF L$=CHR$(39) AND FLG=0 THEN 8 CA
60
820 IF FLG=1 THEN 840             ND
830 L$=UPPER$(L$)                 MC
840 A=A+ASC(L$)+I                 LU
850 NEXT I                        PB
860                               TE
870 CH$=STR$(A)                   CC
880 CH$=RIGHT$(CH$,LEN(CH$)-1)    YC
890 L=LEN(CH$):L2=LEN(CH$)/2      XA
900 A=VAL(LEFT$(CH$,L2))          TY
910 C=INT(A/23)                   AH
920 P=A-(C*23)                     J
930 C$=G$(P)                      XC
940 A=VAL(RIGHT$(CH$,L-L2))       WH
950 C=INT(A/23):P=A-(C*23)        UT
960 L$=C$+G$(P)                   TD
970                               TG
980 FOR I=1 TO 6                  WK
990 L$=MID$(A$,I,1)               MY
1000 IF L$<"0" OR L$>"9" THEN 1020 XJ
1010 LI$=LI$+L$                   XF
1020 NEXT                         KE
1030 VM$="":FOR I=1 TO LEN(A$):IF A EK
SC(MID$(A$,I,1))<32 THEN VM$=VM$+"
" ELSE VM$=VM$+MID$(A$,I,1)
1040 NEXT I:B$=VM$                MW
1050 '                            XJ
1060 IF CA<>8 THEN 1070 ELSE 1090 YT
1070 PRINT LI$;TAB(10) ">";C$     WZ
1080 LI$="":GOTO 1160             ND
1090 LI$="":PRINT#CA,LEFT$(B$,55);T UM
AB(57) " ";C$
1100 IF LEN(B$)<55 THEN 1160      UT
1110 FG=1                         CG
1120 B$=MID$(B$,56,LEN(B$))       UB
1130 PRINT#CA,LEFT$(B$,55)        VW
1140 IF FG=1 AND CA<>8 THEN FG=0:GO VB
SUB 1310:GOTO 1150
1150 GOTO 1100                    LG
1160 IF EOF=-1 THEN CLOSEIN ELSE GO MD
TO 680
1170 IF CA=0 THEN CALL &BB03:PRINT RJ
TAB(50) CHR$(24);"UNE TOUCHE...";CH
R$(24):CALL &BB05
1180 CLS:PRINT"MAINTENANT RECHARGEZ JC
 ";NF$;" ET CORRIGEZ LES LIGNES QUE
 VOUS AVEZ NOTEES.."
1190 END                          YK
1200                              XF
1210 '                            XG
1220 '  TRAITEMENTS DES ERREURS   XH
1230 '                            XJ
1240 '                            XK
1250 IF ERR=25 THEN CLS:PRINT CHR$( YC
7);CHR$(24);"FICHIER NON ASCII";CHR
$(24):END ELSE CONT
1260                              YB
1270 '                            YC
1280 '     ATTENTE TOUCHE...      YD
1290 '                            YE
1300 '                            XG
1310 COM=COM+1:IF COM>19 THEN CALL AF
&BB03:PRINT TAB(50) "UNE TOUCHE..."
:CALL &BB05:CLS:COM=1
1320 RETURN                       EK
```

BRETAGNE EDIT' PRESSE

PRESENTE



MULTICOURBES III

de Sylvain VIEUJOT

Ce logiciel s'adresse aux élèves du second cycle, il permet l'étude de fonctions, de suites numériques et la résolution d'équations trigonométriques

Options disponibles
- Etude de fonction simple ou avec un paramètre m, suite numérique, équation trigonométrique
- Etude de suite arithmétique ou géométrique
- Possibilité de changer de repère (ou de le grossir), d'intervalle étudié, d'amplitude graphique

Disponible sur disquette 3" pour CPC 664 et 6128, au prix de : ***230 F***
Réf BEP001

Courbes obtenues à partir de la fonction Sin(x)-Sin(3*x)+Sin(3*x)-Sin(5*x)

OFFRE SPECIALE



AMSTRAD CPC 464, 664, 6128

Synthétiseur vocal : 545 F 450 F (Cass disq)

Parle français comme les Français. Une voix claire, sans souffle. Sortie son sur HP du CPC + extérieure (Ø 3,5 pour casque stéréo). Très facile à utiliser avec le nouveau logiciel VOCA100, à partir du texte simplifié (livré avec PHONE 100, Démonstration)
(Référence casque page accessoire informatique)
Réf TMPI 01

Valable jusqu'au 31-05-88

ETUDIEZ BRANCHE !

LOGICIELS EDUCATIFS

APPRENDS-MOI A LIRE
Activités de prélecture en maternelle
A partir de 4 ans (synthèse vocale en option)

Ensemble d'activités destinées à mettre en place des pré-requis en matière de lecture. Les exercices utilisent les fonctions graphiques de l'ordinateur pour amener le développement de la représentation spatio-temporelle du schéma corporel, du contrôle de l'acte, de la mémoire et de la recherche d'indices. Les consignes d'utilisation sont données sous forme verbale grâce à des messages restitués par la synthèse vocale.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf PS 4100)	2 K7 220 F
DNR (Réf PS 4068)	1 disk 285 F
AMSTRAD (Réf PS 4220)	1 disk 255 F
TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf PS 4219)	1 disk 285 F

APPRENDS-MOI A LIRE 2
Aide à l'apprentissage de la lecture
Grande section – CP (synthèse vocale en option)

Ensemble d'activités progressives pour passer de la non-lecture à la lecture. L'enfant est amené à parcourir un véritable album sonore interactif : plus de 200 mots sont proposés en contexte ou par référence à des images et au son, à travers trois thèmes : la campagne, le voyage, le cirque.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf PS 4101)	2 K7 220 F
DNR (Réf PS 4180)	1 disk 285 F
AMSTRAD (Réf PS 4222)	1 disk 255 F
TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf PS 4221)	1 disk 285 F

APPRENDS-MOI A ECRIRE 1 ET 2
Aide à l'acquisition de l'écriture
Grande section – CP/CE

Leçon d'écriture assistée par ordinateur : cet outil permet à l'enfant de discipliner son tracé en fonction d'une perception visuelle. L'acquisition des schèmes de l'écriture est longue. L'enfant procède par essais et erreurs. Il a droit au tâtonnement, au réajustement. Ce logiciel favorise la connaissance du clavier alphanumérique. Il vient en complément des manuels pour permettre le fonctionnement de "l'atelier d'écriture".

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf PS 4102)	2 K7 195 F
DNR (Réf PS 4181)	1 disk 225 F
AMSTRAD (Réf PS 4199)	1 disk 290 F
TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf PS 4223)	1 disk 225 F

L'ATELIER DES PUZZLES
Construire et résoudre des puzzles
Grande section -CE2

1ère partie
Un programme de jeu qui propose au moins 100 puzzles prêts à l'emploi.
2ème partie
Un outil qui permet de créer de nouveaux fichiers de puzzles. Ces fichiers pourront être constitués en plusieurs étapes avant d'être proposés au programme de jeu.

MO5, MO6, TO7-70 (Réf PS 4065)	2 K7 195 F
AMSTRAD (Réf PS 4229)	1 disk 290 F

MOTS CROISES MAGIQUES
Entraînement à l'écoute attentive, à la lecture, à l'orthographe et jeu de vocabulaire
Grande section – CE2 (synthèse vocale en option)

Un programme jeu proposant 36 grilles à résoudre. Plusieurs activités sont possibles : remplir les grilles avec ou sans l'aide du son, prononciation ou non de chaque lettre. Ce logiciel favorise l'apprentissage de la lecture et de l'orthographe. Il constitue une attrayante initiation à l'utilisation du clavier alphabétique. Au total 216 mots constituant un parcours des lieux pour les enfants de 5 à 8 ans.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf PS 4103)	2 K7 195 F
DNR (Réf PS 4209)	1 disk 195 F
AMSTRAD (Réf PS 4208)	1 disk 175 F

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf PS 4210)	1 disk 195 F

AIDE A LA LECTURE
CP(1) 5 à 9 ans

Famille : classer des mots par catégorie pour s'entraîner à la lecture rapide et à la compréhension logique.
Lecture : pour s'entraîner à la lecture silencieuse et évaluer le niveau de compréhension.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf PS 6165)	2 K7 129 F

CP (2) 5 à 9 ans

Mémo-jeu : pour associer mots et images ou phrases et images.
Loto : une initiation à l'orthographe d'usage et grammaticale : masculin-féminin, singulier-pluriel.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf PS 6166)	2 K7 129 F

CP/CE (1) 6 à 10 ans

Alerte : entraînement à la lecture sélective.
Mémor : reconstitution d'un texte court, pour l'appropriation des structures de textes et aide de l'orthographe.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf PS 6167)	2 K7 129 F

CP/CE (2) 6 à 10 ans

Pêle-mêle : remettre en ordre les mots et des expressions, pour mieux comprendre ce qu'on lit.
Radar : reconnaissance des signes de l'écriture.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf PS 6168)	2 K7 129 F

GRAMMAIRE ET ORTHOGRAPHE
CE (1) 7 à 11 ans

Mots croisés-images : entraînement au vocabulaire et à l'orthographe. On remplit les grilles avec les images proposées.
Accord parfait : apprentissage des règles d'accord dans la phrase avec images à légender.

MO5, MO6, TO7-70 (Réf PS 6169)	2 K7 129 F

CE (2) 7 à 11 ans

Devine : jeu d'identification des phrases lettre par lettre.
Conjugaison : des images et des phrases à compléter.

MO5, MO6, TO7-70 (Réf PS 6170)	2 K7 128 F

CE (3) 8 à 12 ans

Graphie : apprendre les différences entre l'oral et l'écrit en utilisant les signes phonétiques.
Conjucalc : combiner différents éléments pour reconstituer des verbes correctement conjugués.

MO5, MO6, TO7-70 (Réf PS 6171)	2 K7 129 F

CE (4) 8 à 12 ans

Accord ? D'accord ? : accorder les participes passés avec les images à légender.
Bourse aux voyelles : jeu d'orthographe d'usage et de vocabulaire.

MO5, MO6, TO7-70 (Réf PS 6172)	2 K7 129 F

AIDE A L'ORTHOGRAPHE
CE/CM (1) 8 à 12 ans

Invasion des fautes : identifier rapidement les erreurs et éviter de les refaire.
Atelier des phrases : combiner des mots et des expressions pour former des phrases et des textes.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf PS 6173)	2 K7 129 F

CE/CM (2) 8 à 12 ans

Mots à deviner : à partir du contexte, retrouver le sens et l'orthographe d'un mot.
Ponctuation : apprendre à utiliser les principaux signes de ponctuation.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf PS 6174)	2 K7 129 F

GRAMMAIRE ET VOCABULAIRE
CM (1) 8 à 13 ans

La phrase et ses constituants : identifier les éléments de la phrase par réduction, analyse et combinaison de ceux-ci.
Chenille savante : reconstituer le mot qui correspond à une définition (avec ou sans dictionnaire).

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (réf PS 6175)	2 K7 129 F

CM (2) 8 à 13 ans

Les pronoms : acquérir les mécanismes d'utilisation des pronoms dans la phrase. Classement alphabétique : apprendre à classer des noms par 1, 2, 3 ou 4 lettres communes.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (réf PS 6176)	2 K7 129 F

VOCABULAIRE ET ORTHOGRAPHE
CM (1) 10 à 14 ans

A mot-mot : améliorer le vocabulaire et l'orthographe et se servir rationnellement du dictionnaire.
API : cette initiation à l'alphabet phonétique international familiarise l'enfant avec les différences entre l'écrit et l'oral.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (réf PS 6177)	2 K7 129 F

CM (2) 10 à 14 ans

Synonymes et contraires : reconnaître le synonyme ou le contraire d'un mot sous ou sans référence à un passage.
Mémotex : reconstitution d'un texte long, pour l'appropriation des structures de l'écrit et de l'orthographe.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (réf PS 6178)	2 K7 129 F

FRANCAIS CP/CE

10 logiciels Nathan-Ecoles pour l'apprentissage en lecture, écriture et orthographe : Mémo-jeu, Loto, Alerte, Pêle-mêle, Radar, Atelier des phrases, Mots croisés-images, Ponctuation, Classement alphabétique, Chenille savante.

DNR (Réf PS 5003)	1 disk 270 F

FRANCAIS CM

10 logiciels Nathan-Ecoles pour consolider les acquis en orthographe, en grammaire et en vocabulaire : Devine, Graphie, Invasion des fautes, Mots à deviner, Conjucalc, Les pronoms, La phrase et ses constituants, Bourse aux voyelles, A mot-mot, Synonymes et contraires.

DNR (Réf PS 5007)	1 disk 270 F

FRANCAIS ECOLES

Regroupement des 20 logiciels Nathan-Ecoles/Français

DNR (Réf PS 5035)	2 disk 756 F

AIDE A LA LECTURE DU CP au CM – 5 à 10 ans

8 logiciels Nathan-Ecoles : Famille, Lecture, Mémo-jeu, Loto, Alerte, Mémor, Pêle-mêle, Radar

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf PS 20004)	2 disk 320 F

GRAMMAIRE ET ORTHOGRAPHE CE/CM
7 à 12 ans

8 logiciels Nathan-Ecoles
Mots croisés-images, Accord parfait, Devine, Conjugaison, Graphie, Conjucalc, Accord ?
D'accord ? Bourse aux voyelles

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf PS 20024)	2 disk 320 F

AIDE A L'ORTHOGRAPHE CM
8 à 13 ans

6 logiciels Nathan-Ecoles : Atelier des phrases, Invasion des fautes, Mots à deviner, Ponctuation, La phrase et ses constituants, Chenille savante.

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf PS 20044)	2 disk 320 F

VOCABULAIRE ET ORTHOGRAPHE
CM/Collège 10 à 14 ans

6 logiciels Nathan-Ecoles
Les pronoms, Classement alphabétique, A demi-mot, API, Synonymes et contraires, Mémotex.

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 20064) 2 disk 320 F

CHIFFRES ET FORMES CP

5 à 9 ans

Promenade : trouver et coder un chemin sur un quadrillage pour mener un oiseau à son nid ou un bateau à son port.
Puzzle : reconstituer et reconstruire des images à partir d'un découpage en petits carrés.
Autant – Plus : évaluer le nombre d'éléments d'une collection et comparer deux collections d'objets.
Compter : sortir les nombres successifs d'objets d'une collection augmentant ou diminuant régulièrement.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6160) 2 K7 159 F

TABLES ET FRISES CP/CE

5 à 10 ans

Frises : tirer de jolies frises et reconnaître leurs éléments de symétrie pour pouvoir ensuite les réussir, les modifier, les agrandir ou les imprimer.
Symétries et translations : trouver la figure translatée, vue dans un miroir ou ayant tourné d'un demi-tour sur un quadrillage.
Tableau d'opérations : remplir une table d'addition, de soustraction ou de multiplication de nombres à un chiffre.
Classement : classer des objets ou des personnages dans des casiers selon des critères donnés ou à choisir soi-même.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6161) 2 K7 159 F

CALCULS CE

7 à 11 ans

Ranger des nombres : ranger des entiers et des décimaux du plus petit au plus grand sur les étages d'un gratte-ciel.
Carré magique : compléter les cases d'un carré (4 x 4) de nombres à ce que les sommes de chaque colonne soient égales.
Invasion des chiffres : effectuer mentalement le plus d'opérations possibles (+ – x) avant qu'elles n'atteignent le sol de l'écran.
Multiplication : apprendre à bien maîtriser la technique de la multiplication écrite en effectuant pas à pas tous les stades du calcul.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6162) 2 K7 159 F

RANGEMENTS ET REPERAGES CE

8 à 12 ans

Produits et surfaces : montrer la relation entre la surface d'un rectangle et le produit de deux entiers à un ou deux chiffres.
Quadrillage : repérer et reconnaître un petit point ou une figure sur un quadrillage grâce à des coordonnées.
Avant et Après : trouver un nombre, juste avant ou juste après un nombre donné et se terminant par un chiffre donné.
Combinaisons : choisir les éléments d'un paysage et découvrir tous les paysages possibles avec deux, trois ou quatre éléments.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6163) 2 K7 159 F

GEOMETRIE CE/CM

8 à 12 ans

Droites : voir et reconnaître l'appartenance de points à des droites, le parallélisme et la perpendicularité de deux droites.
Triangles et quadrilatères : reconnaître et construire des carrés, des rectangles, des losanges, des parallélogrammes et des triangles isocèles, équilatéraux ou rectangles par déplacement de leur sommet.
Angles : voir et reconnaître des secteurs de 10° 20° 30° 360° et étudier les angles d'un triangle.
Golf : apprécier cela atteindre une cible en évaluant des angles et des distances selon une échelle donnée.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6164) 2 K7 159 F

NOMBRES ET OPERATIONS CM

9 à 13 ans

Division : comprendre la technique habituelle de la division grâce à la pratique des soustractions successives.
Additions – Soustractions : effectuer mentalement des additions et des soustractions écrites en ligne – une activité jusqu'à trois joueurs.
Lire et écrire un nombre : passer de l'écriture en lettres à l'écriture en chiffres et inversement pour les nombres de 3 à 12 chiffres.
Ordre de grandeur – Multiplication : placer le résultat d'une multiplication dans le bon intervalle avant de quatre propositions – une activité jusqu'à deux joueurs.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6159) 2 K7 159 F

MESURES ET GRANDEURS CM

10 à 14 ans

Aires et volumes : mesurer à partir d'une figure et avec ou sans formule des périmètres, des surfaces et des volumes.
Changement d'unités : transformer des mesures de longueurs, de surfaces ou de volumes dans différentes unités grâce à un tableau ordonné.
Mesure du temps : apprendre à bien additionner et bien soustraire des durées en heures, minutes et secondes à partir des étapes d'une course cycliste.
Linéarité : découvrir les règles de proportionnalité (additions, soustractions, multiplications, etc.) de façon à partir de situations pratiques.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6159) 2 K7 159 F

JE SAIS : SCIENCES CM

Programme élève Un ou deux joueurs peuvent rivaliser sur des questionnaires portant sur les points principaux du programme des écoles en Sciences physiques et Sciences naturelles. Les fichiers sont extensibles grâce au programme professeur. Les joueurs peuvent obtenir des aides spécifiques et lire un commentaire d'accompagnement.

Programme professeur Un éditeur très simple permet à l'enseignant de créer lui-même autant de questionnaires qu'il le désire, de les proposer à ses élèves afin de les tenir au courant de la progression de sa classe.

MO5, TO7-70 (Réf. PS 4071) 3 K7 159 F
DNR (Réf. PS 4073) 1 disk 285 F

LE SOLEIL ET SES PLANETES

10 à 13 ans

Un voyage dans le système solaire. Entre Vénus et Pluton découvrez toutes les planètes du Soleil et leurs satellites. Aux commandes de votre vaisseau spatial, approchez-vous du sol de Jupiter. Mais pour repartir vers votre prochaine étape, répondez à quelques questions. Suivant votre niveau de connaissances, vous pourrez trouver la réponse dans la base qui vous est indiquée (débutant), rechercher librement dans la base de données (confirmé) ou faire appel à votre mémoire (expert).
Ce logiciel de simulation est à la fois un jeu d'aventure, une découverte systématique du système solaire et une initiation à la recherche documentaire. Il permet à l'utilisateur néophyte d'enrichir progressivement ses connaissances en astronomie. Il est accompagné d'un ensemble important de données et de questions que l'on peut compléter grâce à un éditeur spécialisé.

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (réf. PS 4253) 1 disk 225 F
DNR (Réf. PS 4278) 1 disk 295 F

JE SAIS : HISTOIRE – GEOGRAPHIE EDUCATION CIVIQUE CM

Programme élève

Un ou deux joueurs peuvent rivaliser sur des questionnaires portant sur les parties principales du programme des écoles en Histoire, Géographie et Instruction Civique. Les fichiers sont extensibles grâce au programme professeur.
Les joueurs peuvent obtenir des aides spécifiques et lire un commentaire d'accompagnement.

Programme professeur

Un éditeur très simple permet à l'enseignant de créer lui-même autant de questionnaires qu'il le désire, de les proposer à ses élèves afin de le tenir au courant de la progression de sa classe.

MO5, TO7-70 (Réf. PS 4074) 3 K7 159 F
DNR (Réf. PS 4076) 1 disk 295 F

CARTE DE FRANCE

Mers, fleuves, villes et montagnes

Apprendre à connaître la France, ses villes, ses fleuves, les mers qui l'entourent, ses montagnes, leurs noms et leurs situations. Après chaque apprentissage, un jeu entraîne l'enfant à reconnaître rapidement les principaux éléments géographiques de notre pays.
Crayon optique obligatoire.

MO5, MO6, TO7-70 (Réf. PS 6127) 1 K7 99 F
AMSTRAD (Réf. PS 0127) 1 disk 185 F

CARTE D'EUROPE

Pour connaître les 27 pays de l'Europe géographique

Les deux parties de ce logiciel permettent :
– de situer 27 pays et capitales, 13 fleuves, 8 massifs montagneux, 13 mers ou océans.
– de jouer contre un partenaire (ou contre l'ordinateur).

MO5, MO6, TO7-70 (Réf. PS 1702) 1K7 149 F
AMSTRAD (Réf. PS 1226) 1 K7 149 F
AMSTRAD (Réf. PS 0226) 1 disk 220 F

CONJUGUER

Outil pédagogique d'apprentissage de la conjugaison, ce logiciel permet de reconnaître toutes les formes correctes des verbes français. Tous les cas particuliers (auxiliaires, défectifs, pronominaux, impersonnels, etc.) ont été traités. C'est également un outil de vérification et de correction orthographique.

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 0001) 1 disk 295 F
MO5, MO6, TO7-70 (Réf. PS 6001) 1 K7 195 F
AMSTRAD (Réf. PS 5001) 1 disk 285 F
COMPATIBLES PC XT (Réf. PS 65001) 1 disk 295 F
APPLE II, IIe, IIc (Réf. PS 60001) 1 disk 295 F

TOUS AU DICTIONNAIRE

A l'aide d'exercices et de jeux, le lecteur s'entraîne à la consultation par ordre alphabétique, découvre l'histoire du dictionnaire, explore le plan des articles. Ce logiciel lui permet de comprendre la fonction des définitions et des exemples en les choisissant lui-même à partir d'un mot.

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 1002) 1 disk 295 F
MO5, MO6, TO7-70 (Réf. PS 6002) 1 K7 195 F
DNR (Réf. PS 0002) 1disk 295 F

MOTS EN FETE 6ème – 2nde

3 jeux de vocabulaire et d'orthographe

3 jeux de vocabulaire et d'orthographe pour réveiller les mots qui dorment dans les dictionnaires. Le mot le plus long, Anagramme, Le pendu. Chacun d'eux offre divers niveaux : du débutant au virtuose. Aides et commentaires animent l'activité. Les dictionnaires dans lesquels ils puisent aléatoirement dépassent 80 000 mots. Toute la richesse de la langue française.

COMPATIBLES PC (Réf. PS 4320) 4 disk 325 F

ANGLAIS POUR LE BAC

2nde – Terminale

Préparation méthodique aux épreuves d'anglais du baccalauréat et des concours d'entrée aux grandes écoles. Méthode : réfléchir, traduire, se corriger. L'étudiant est invité à traduire en anglais une phrase française. Ses erreurs lui sont signalées au fur et à mesure. Il est amené à réagir aux types des questions, aux exemples ; le logiciel lui propose à tout moment un cours de grammaire, des exercices d'application, un dictionnaire (2000 mots) et des aides ponctuelles.
Le livret d'accompagnement propose un "guide de l'étudiant" qui permet une révision à la carte en fonction du niveau et des objectifs propres à chaque examen. S'y ajoute un "guide de l'enseignant" pour l'utilisation dans le cadre du cours d'anglais.

COMPATIBLES PC (Réf. PS 4323) 1 disk 460 F

BALADE AU PAYS DE BIG BEN

6ème – 5ème

Alice invite l'élève au pays de Big Ben dans quatre épisodes inspirés du roman de Lewis Carroll. Cette méthode originale, fondée sur une pédagogie active est un excellent outil de perfectionnement. Il comprend des tests de compréhension, de grammaire, de vocabulaire, des révisions du programme. De plus, une option audio intégrée permet l'écoute des textes en anglais.
(Editions Coktel Vision)

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 10009) 1 disk 250 F
AMSTRAD (Réf. PS 50009) 1 disk 225 F
COMPATIBLES PC (Réf. PS 0153) 1 disk 280 F
DNR (Réf. PS 0175) 1 disk 285 F

ENIGME A OXFORD

4ème – 3ème

L'énigme sert de prétexte au perfectionnement de la langue anglaise : après un texte de plusieurs pages, des questions, un dictionnaire, des rappels et des exercices de grammaire sont proposés, entrecoupés de tests écrits.
L'approche du programme, la réelle qualité du graphisme et de l'animation, les possibilités d'imprimer, d'entendre le texte sur la bande audio en font un outil idéal pour le perfectionnement et la maîtrise de la langue anglaise.
(Editions Coktel Vision)

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 0112) 1 disk 250 F
AMSTRAD (Réf. PS 0114) 1 disk 225 F
COMPATIBLES PC (Réf. PS 0124) 1 disk 280 F
DNR (Réf. PS 0177) 1 disk 285 F

ENIGME A MADRID

4ème – 3ème

L'énigme sert de prétexte au perfectionnement de la langue espagnole : après lecture d'un texte illustré de plusieurs pages, des questions, un dictionnaire, des rappels et des exercices de grammaire sont proposés. Le logiciel est illustré en qualité graphique, entrecoupés de tests écrits. Il est possible de "tourner les pages" du texte, de l'écouter sur un support audio intégré, de l'imprimer. Par sa convivialité, ce logiciel est un excellent outil pour le fluidité de la langue espagnole. (Editions Coktel Vision)

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 0149) 1 disk 250 F
AMSTRAD (Réf. PS 0151) 1 disk 225 F
COMPATIBLES PC (réf. PS 0152) 1 disk 280 F
DNR (Réf. PS 0179) 1 disk 285 F

ENIGME A MUNICH
4eme – 3eme

L'énigme sert de prétexte au perfectionnement de la langue allemande : après un texte de plusieurs pages, des questions, un dictionnaire, des rappels de grammaire et des exercices sont proposés. A travers quatre épisodes entrecoupés de [illegible] au programme, la réelle qualité du graphisme et de [illegible] la bande [illegible] fait de l'énigme à Munich un excellent outil. (Editions Coktel Vision)

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf PS 0144)	1 disk 250 F
AMSTRAD (Réf PS 0146)	1 disk 225 F
COMPATIBLES PC (Réf PS 0147)	1 disk 280 F
DNR (Réf PS 0178)	1 disk 285 F

SALADE OUTRE RHIN
6eme – 5eme

Alice [illegible] à la suivre dans son approche de la langue de Goethe à travers une histoire en quatre épisodes. Illustrés des exercices de compréhension et de grammaire, des mini-jeux.
Grâce au dialogue avec l'ordinateur qui analyse, évalue ses réponses et le guide pas à pas, l'élève progresse rapidement.
Un logiciel éducatif conçu à partir d'une pédagogie active et dont [illegible] bande [illegible] intégrée et un dictionnaire. (Editions Coktel Vision).

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf PS 10014)	1 disk 259 F
AMSTRAD (Réf PS 50014)	1 disk 225 F
COMPATIBLES PC (Réf PS 0154)	1 disk 280 F
DNR (Réf PS 0178)	1 disk 285 F

A LA DECOUVERTE DE LA VIE
6ème – 5eme

Biologie végétale et animale
Sous une forme attractive [illegible] de graphismes, d'expériences animées et de [illegible] une initiation à la biologie végétale et animale. Au cours d'une promenade [illegible] (forêt, [illegible], ferme, jardin) chaque animal, chaque végétal retient l'attention de l'élève par son alimentation, son système de respiration, son mode de reproduction ou de locomotion. (Editions Coktel Vision)

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf PS 0231)	1 disk 195 F
AMSTRAD (Réf PS 0230)	1 disk 195 F
COMPATIBLES PC (Réf PS 0232)	1 disk 220 F
DNR (Réf PS 0233)	1 disk 295 F

MATHEMATIQUES LYCEES

OBJECTIF MONDE : LES MILIEUX NATURELS
6eme

L'élève part à la découverte du monde et aborde les différents milieux naturels : végétation, faune et [illegible]. Grâce à une synthèse comparative [illegible], l'élève acquiert une bonne compréhension des grands écosystèmes. La synthèse et l'appropriation [illegible] des connaissances sont assurées par des constructions de paysages, des graphismes commentés, des exercices sur cartes, des mots croisés, un dictionnaire. (Editions Coktel Vision)

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf PS 0201)	1 disk 195 F
AMSTRAD (Réf PS 0200)	1 disk 195 F
COMPATIBLES PC (Réf PS 0202)	1 disk 220 F
DNR (Réf PS 0203)	1 disk 285 F

OBJECTIF EUROPE
4ème – 3ème

L'élève s'interroge sur l'Europe, il se familiarise avec ses systèmes économiques et sociaux, ses institutions tant locales qu'européennes, et réalise quatre étapes (institution, [illegible], agriculture, industrie, localisation sur carte). Le logiciel propose des dossiers explicatifs, des cartes commentées, des exercices [illegible]. (Editions Coktel Vision)

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf PS 0221)	1 disk 195 F
AMSTRAD (Réf PS 0220)	1 disk 195 F
COMPATIBLES PC (Réf PS 0222)	1 disk 220 F
DNR (Réf PS 0223)	1 disk 285 F

OBJECTIF FRANCE
4ème – 3eme

Un organisme national est en place avec opérateur d'informations pour [illegible] française avec l'espace national et régional.
L'élève parcourt la France afin de préparer une campagne de publicité qui portera sur ses régions (institutions, aménagements), les villes et les industries de la métropole ainsi que des DOM TOM. Il trouvera des schémas explicatifs, de nombreux graphismes, des exercices variés et amusants. (Editions Coktel Vision)

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf PS 0211)	1 disk 195 F
AMSTRAD (Réf PS 0210)	1 disk 185 F
COMPATIBLES PC (Réf PS 0212)	1 disk 220 F
DNR (Réf PS 0213)	1 disk 285 F

ASTERIX ET LA POTION MAGIQUE

Panoramix est prisonnier des Romains qui veulent l'obliger à fabriquer de la potion magique. Astérix parcourt forêts et villages à la recherche d'ingrédients pour réaliser une fausse potion et pour délivrer le druide. Il combattra des Romains, retrouvera des [illegible] de potion cachées, pourra aider Obélix à chasser des sangliers et pénétrer dans le camp romain. Un logiciel mêlant humour et action. Pour tous.

AMSTRAD (réf 0122)	1 disk 205 F
THOMSON (réf 0109)	1 disk 220 F
COMPATIBLESS PC (réf 00126)	1 disk 230 F

ASTERIX CHEZ RAHAZADE

Un nouveau concept de logiciel pour une nouvelle aventure d'Astérix. Vous êtes à la fois metteur en scène, animateur et acteur des aventures inédites d'Astérix le Gaulois renouvelées dans cesse à chaque partie. Au cours d'une épopée captivante [illegible] par 40 minutes minimum au graphisme d'une nouvelle génération, Astérix et ses amis ont mille et une heures pour venir en aide à la princesse Rahazade, de [illegible] la Grèce, la Perse [illegible] Rome et d'autres [illegible] à bord de leur [illegible] de tapis volant, au grand malheur des pirates ! Astérix est à l'affiche avec la sortie du nouvel album au [illegible] et de ce super jeu. Vous serez [illegible] par ce grand logiciel d'aventure (300 Ko) [illegible] de [illegible] d'action [illegible] au graphisme et à l'esprit de la bande dessinée. Une réussite sur tous les plans. Un événement.

AMSTRAD (réf PS 0260)	1 disk 195 F
THOMSON, TO8, TO9, TO9+ (réf PS 0261)	1 disk 220 F
COMPATIBLESS PC (réf PS 0262)	1 disk 255 F
ATARI ST (réf 0263)	1 disk 245 F

HISTOIRE · AU NOM DE L'HERMINE

[illegible] au service du seigneur [illegible], l'élève pénètre dans l'enceinte d'un château et assiste à toutes les activités de ses différents habitants : le retrouve dans son moulin à eau, ses hommes d'armes à l'entraînement, les serfs dans les champs, la forgeron à sa forge... Il parlera dans différents lieux : la cuisine, le potager, l'habitation de la dame... Sa mission : espionner avant le siège que doit y soutenir son Seigneur. Une excellente initiation à la vie du Moyen Age à travers un grand jeu éducatif aux superbes graphismes [illegible].

AMSTRAD (réf PS 0260)	1 disk 220 F
THOMSON (réf PS 0261)	1 disk 230 F
COMPATIBLES PC (réf PS 0262)	1 disk 220 F

NOUVEAU
MATHS-CE
Niveau CE1, CE2

Ce logiciel propose plusieurs sortes d'exercices de niveau cours élémentaire :
– ranger des nombres en ordre croissant et décroissant
– comparer des nombres (supérieur, inférieur) sommes, produits,
– compter pas à pas (1 2 5 10 20 40)
– calculs sur les opérations élémentaires (tableau des calculs [illegible])
– compter la monnaie
– lire et afficher l'heure
– déplacer une [illegible] (calcule et retrouver)
– symétries [illegible]

AMSTRAD (réf MC 13A)	1 disk 200 F

MATHS-CM
Niveau CM1, CM2

Ce logiciel comprend des modules sur les calculs (opérations, fractions...) ou la géométrie (opérations sur un repère orthonormé avec possibilité de constructions de figures...)
- Opérations [illegible] sur des entiers (avec retenue)
– addition
  soustraction
– multiplication
– division.
Fractions simples
– sur des parties de rectangles, de camemberts
– fractions équivalentes
  numérateur d'une fraction
- Calculs d'aires
– carré
– rectangle
avec explications des formules en cas d'erreur
– calcul de volume
– symétrie (centrale et axiale)
– suites proportionnelles
  [illegible]

AMSTRAD (réf MC 11A)	1 disk 250 F
AMSTRAD (réf MC 11B)	1 K7 200 F

NIVEAU PRIMAIRE

FRANÇAIS-SONS
Niveau CP, CE1, CE2

– Compléter des mots avec les sons ou syllabes qui conviennent avec choix entre deux sons ressemblants.
– Compléter des phrases avec des mots à choisir dans des listes de même consonnance
– Sélectionner dans des phrases les mots ayant les sons indiqués;
Une [illegible] avec niveau de difficulté progressif peuvent convenir aux élèves des classes de CP pour l'option 1 et aux élèves des classes de CE1, CE2 pour les options 2 et 3

AMSTRAD (réf MC 13A)	1 disk 200 F
AMSTRAD (réf MC 13B)	1 K7 170 F

NOUVEAU
ORTHO-CM
Niveau CE2, CM1, CM2

Ce logiciel permet d'apprendre les règles principales de l'orthographe en complétant des phrases (19 règles : ou, à ou a, on ou ont...). A chaque étude, une explication est donnée à l'élève sous la forme d'une question de remplacement qui lui permettra de comprendre son erreur. A tout moment, cette règle pourra être affichée pour explication.

AMSTRAD (réf MC 12A)	1 disk 200 F.

MATHS 6
Algèbre pour classes de 6eme
(également intéressant pour CM1-CM2)

M et M.-T Coquio : opérations + – x / fractions, calculs sur les nombres, pourcentages avec graphisme, suites proportionnelles avec graphisme, calculs d'aires, symétries orthogonales.

COMPATIBLES PC (réf MC 01A)	220 F
AMSTRAD (réf MC 01B)	2 K7 170 F
(réf MC 01C)	1 disk 200 F
ATARI ST (réf MC 01D)	1 disk 220 F

MATHS-5 4
Algèbre pour classes de 5ème et 4ème

M et M-T Coquio : multiples et diviseurs d'un entier, nombres premiers, puissances d'un entier naturel, décomposition d'un entier naturel, P.G.C.D et P.P.C.M., calcul algébrique, rationnels (simplifications et opérations de fractions), équations et inéquations dans R.

AMSTRAD (réf MC 02A)	2 K7 Maths 4 – 170 F
(réf MC 02B)	2 K7 Maths 5 – 170 F
(réf MC 02C)	Maths 5 et 4 – 1 disk 200 F
ATARI ST (réf MC 02D)	1 disk 220 F

MATHS-3
Algèbre pour classe de 3eme

M. et M. T Coquio : constructions de vecteurs, calculs sur les [illegible], systèmes linéaires 2.2, régionnement du plan, calculs sur les réels

carrées notions de trigonométrie

AMSTRAD (réf MC 00A) — 2 K7 170 F
(réf MC 03B) — 1 disk 200 F

COMPATIBLES PC (réf MC 03C) — 220 F

ATARI ST (réf MC 03D) — 1 disk 220 F

EQUATIONS

Algèbre pour classes de 3ème et 2nde

M Coquis équations du second degré avec interprétation graphique systèmes linéaires 2,2 , systèmes linéaires à n équations p inconnues (n,p < 8) (sur disquette seulement)

AMSTRAD (réf MC 04A) — 1 K7 150 F
(réf MC 04B) — 1 disk 200 F

MATHS-Second cycle 1

Niveau 2nde à terminales

M Coquis équations du second degré avec interprétation graphique courbes Y = f(x) avec choix du repère et des unités intégrales par la méthode des rectangles avec interprétation graphique et exercices suites récurrentes avec graphismes fonctions réciproques.

AMSTRAD (réf MC 05A) — 2 K7 200 F
(réf MC 05B) — 1 disk 250 F

MATHS-Second cycle 2

Niveau 4ème à terminales

M Coquis image par application affine courbes avec options (dont hard copy) courbes superposées...courbes définies par morceaux (disquette) famille de courbes courbes planes (cinématique) courbes définies par une intégrale

AMSTRAD (réf MC 06A) — 2 K7 170 F
(réf MC 06B) — 1 disk 290 F

GEOMETRIE PLANE

Algèbre 2ème à terminales

M Hirtzler utilitaire de dessin pour tracer points, droites segments et cercles avec résultat de géométrie analytique. Utilisation de transformations (translation homothétie similitude) sur des figures simples (carré triangle cercle)

AMSTRAD (réf MC 07A) — 1 disk 200 F

ATARI ST (réf MC 07B) — 1 disk 220 F

COMPATIBLES PC (réf MC 07C) — 1 disk 250 F

ESPACES ET SOLIDES

Niveau 1ère et terminales

M Hirtzler utilitaire de dessin dans l'espace avec la perspective "fil de fer" Représentation de solides dans l'espace avec choix des angles de perspective.

AMSTRAD (réf MC 08A) — 1 disk 200 F

FONCTIONS ET COMPLEXES

Niveau terminale et sup

M. Hirtzler tracé de Y = f(x) polaires, droites, sous-empile avec choix du repère et des unités calculs, calculs d'aires exemples (cinchoïdes, cycloïdes, coniques) complexes (calculs exemples transformations et exemples)

ATARI ST (réf MC 09A) — 1 disk 220 F

FRANÇAIS

Niveau CM1, CM2, 6ème

A Malcosta règles résumé exemples et exercices conjugaison participe passé avec être et avoir

AMSTRAD CPC (réf MC 10A) — 2 K7 170 F
(réf MC 10B) — 1 disk 290 F

COMPATIBLES PC (réf MC 10C) — 1 disk 220 F

FONCTIONS NUMERIQUES

Niveau 1ère à sup

M. Hirtzler calcul formel développements, écriture de la fonctions dérivée avec simplification Développements limités au voisinage de x = a. Les fonctions arcsin, arccos sh ch, th sont définies De 0 à 4 paramètres dans votre fonction. Graphes y = f(x) paramétriques et polaires Jusqu'à 60 graphes sur l'écran Possibilités de dessins en changeant origine et unités.

COMPATIBLES PC (réf PI 001A) (tes cartes) 250 F

AMSTRAD (avec CPM +) (réf PI 001B) — 1 disk 250 F

STATISTIQUES

Niveau 1ère et term.

M. Hirtzler séries à une variable numérique histogrammes, diagrammes circulaires moyenne, écart-type Classement de données trieur Séries à une variable alphabétique fréquences d'apparition des lettres dans un texte diagrammes, histogrammes Séries à deux variables pondérées ou non représentation ajustement linéaire corrélation ajustement par fonctions alg et exp Sauvegarde et chargement des données impression à tout moment.

AMSTRAD (tous CPC) (réf PI 002A) — 1 disk 200 F

CREER ET JOUER AVEC LES MATHEMATIQUES

Niveau 6ème à term.

M. Hirtzler 3 jeux de cartes pour apprendre les transformations géométriques rotations symétries axiales et centrales translations dans le plan. Symétries dans axes et par rapport à des plans, translations dans l'espace. 2 jeux de réflexion placer 8 tours ou 8 reines sur l'échiquier parcourir les 64 cases avec le cavalier axiales des réseaux avec le minimum de couleurs. Solutions optimales données par l'ordinateur 1 outil de création graphique les pavages du plan à partir des formes de dans sauvegarde Impression exemples Menus déroulants souris joystick ou clavier

COMPATIBLES PC (tes cartes graphiques)
(réf PI 003A) — 250 F

AMSTRAD (avec CPM +) (réf PI 003B) — 1 disk 250 F

ATARI ST (réf PI 003C) — 1 disk 250 F

MATRICES

Calculs sur les vecteurs sommes, produit scalaire Opérations sur les matrices somme produit puissance transposée Permutation suppression, duplication échange lignes et colonnes. Déterminants matrices inverses rang trace Systèmes linéaires à n équations et à p inconnues Polynomes caractéristiques valeurs propres réelles complexes. Fabrication automatique de matrices Programme BASIC avec RSX en assembleur Mode démonstration Documentation organisable en arborescence Impression et sauvegarde sur disque. Format COMPATIBLES avec des tableurs courants.

AMSTRAD CPC 6128/664/464 (réf PI 004A) — 250 F

POLYNOMES

Opérations sur polynomes somme produit, composition tableur en un point. Calcul des racines équations algébriques Développements limités. Polynomes de Tchebycheff Legendre Hermite Bernoulli Fabrication automatique par remplissage avec formule Tracé de courbes algébriques avec axes affichage de coordonnées Copie d'écran Programme BASIC avec RSX en assembleur Mode démonstration Documentation organisable en arborescence Impression et sauvegarde sur disque Format COMPATIBLES avec les tableurs courants.

AMSTRAD CPC 6128/664/464 (réf PI 005A) — 250 F

LOT DE TROIS LOGICIELS VOCAUX UTILITAIRES

– VOCA100 donne la parole à votre ordinateur à partir d'un texte simplifié écrit sur l'écran Création artificielle de l'intonation
– VOCAGRAPHIC création de vocabulaire de phrases intervention sur la ponctuation, le volume de la voix visualisation des paramètres vocaux à travailler sur l'écran
– VOCA1 VOCA2 2 catalogues de plus de 300 mots courants français à intégrer dans vos logiciels.

AMSTRAD CPC 464, 664, 6128
Le lot (réf TMPI 02) — K7 disk 195 F

LOT DE 7 LOGICIELS UTILITAIRES ET EDUCATIFS VOCAUX

Une voix réelle dans votre ordinateur
– VOCACHIFFRES apprentissage des chiffres et des nombres (cours et exercices)
– VOCALPHABET apprentissage de l'alphabet, de l'anglais (cours et exercices)
– VOCACLAVIER nomination des touches en programmant. Listing parlant
– VOCAGRAPHIC création de mots, sons, modifications de vocabulaires existants, création de phonèmes et des langues.
– VOCA1/FR 300 mots standard français.
– VOCA2/FR 300 mots courants français
– VOCA100 programmation vocale à partir du texte simplifié

AMSTRAD CPC 464, 664, 6128
Le lot (réf TMPI 03) — K7, disk 195 F

COURS SOLFEGE 1

Comprend 4 modules de cours et d'exercices
– notes en clé de SOL et FA
– rythmes étudiés d'un façon originale à l'aide d'une touche du clavier simulant celle d'un orgue
– dictée musicale pour développer son oreille
– clavier

AMSTRAD CPC 464, 664, 6128
(réf TMPI 04) — K7, disk 195 F

COURS SOLFEGE 2

Sans concurrence composé de 2 logiciels (cours et exercices) sous-ci sont des aides précieuses à un enseignement concernant les règles difficiles à comprendre telles que les gammes, les intervalles les plus utiles dans les autres des débutants

AMSTRAD CPC 464, 664, 6128
(réf TMPI 05) — K7 disk 195 F

LOGICIELS UTILITAIRES

VIEWTEXT

Vous venez d'acquérir le toute jeu d'aventure et vous n'avancez pas. Mais quel mot pour comprendre mon ordinateur ? Viewtext affiche ou imprime voit le contenu ASCII (texte) de vos fichiers sur cassette ou disquette)
N'attendez pas pour envoyer vos solutions aux magazines.

(réf ES 1001A) — K7 seulement 135 F

IMPRESSION

Vous possédez une imprimante mais sa programmation vous rebute de part sa lourdeur Ce logiciel programme n'importe quelle imprimante à l'aide de ses 85 commandes RSX. Programme style de caractères programme les différentes tabulations programme le contrôle de l'imprimante programme la sortie à des programme les marges d'où son paramétrables trame agrandissement déplacement sélection fenêtres.

(réf ES 1002A) — K7 200 F
(réf ES 1002B) — disk 240 F

L'INTERPRETE

La majorité des logiciels édités sont dans la langue de Shakespeare et l'utilisation n'en est que plus difficile (utilitaires jeux d'aventures jeux ;)
Ce programme vous permet de traduire en français ou en toute autre langue vos logiciels préférés. La démarche est automatique et ne requiert aucune connaissance particulière.
Mapping du disque édition des secteurs acceptation de jokers traduit plus de 500 mots à la fois repère automatiquement sur la disquette les mots à traduire

(réf ES 1003A) — disk 290 F

ZENITH

La capacité de stockage des disquettes 3 pouces est au maximum de 178 Ko. Il est donc difficile de stocker plus de quatre programmes par faces. Ce programme de compactage réduit les pages de présentation ainsi que les programmes (BASIC ou BINAIRE) en un minimum de place

(réf ES 1004A) — disk 250 F

ECHOSOFT

Faites parler votre AMSTRAD CPC sans interface telle est la vocation d'ECHOSOFT. Une simple application d'une source sonore sur l'entrée de l'ordinateur et aussitôt la mémorisation s'effectue. De nombreuses facilités vous sont proposées enregistrer reproduire sauvegarder coller-découper déplacer initialiser variations vitesse, etc
Deux autres programmes sont livrés avec ce logiciel le premier est un synthétiseur qui transforme le clavier en un orgue le second est un générateur de sons (polyphonique) pour incorporer dans vos les programmes de vos création.

(réf ES 1005A) — disk 395 F

PSYCHOTEST

Mesurez-vous à l'intérieur en testant votre rapidité de réflexion et de déduction. Ce logiciel ne fait pas appel à des connaissances particulières, mais plutôt à votre sens de la déduction
Basé sur les tests d'embauche des entreprises américaines Psychotest vous offre un divertissement garanti

(réf ES 1006A) — disk 135 F

DIVERS

SILIPACK

La musique à votre portée 2 programmes performances + qualités
SILIDRUM boîte à rythmes programmables, gérée par menus déroulants (clavier ou joystick)
SILITONE synthétiseur sur 5 octaves géré par menus déroulants (clavier ou joystick) Générateur BASIC semblable à celui de Silidrum Récupère les rythmes créés par Silidrum Gestion des noires et des blanches.

Réf ES 1008A — 1 disk 375 F

CONVERSIONS SUS 6128

Nouveau pour périphériques standard (extensions, synthés, digitaliseurs...)

Réf SE 1212 — 175 F

BOURSE 2000

Développé avec des agents de change, ce logiciel vous permet de vous plonger dans le milieu de la bourse. Plus d'hésitation grâce aux formules d'anticipations et de moyennes de ce logiciel. Achetez votre journal, suivez les cours de la bourse et nous vous garantissons plus que de substantiels bénéfices. Avec une ou plusieurs valeurs sur trois années, la croissance annuelle, l'évolution et la moyenne mobile, les points et des figures (méthodes reconnues par les agents de change), des hausses et des baisses moyennes, la genèse de la situation. Calqué sur les outils des grandes agences ou des clubs d'investissement, Bourse 2000 gère vos titres, actions ou obligations.

Disk CPC (réf ES 1007A)	450 F
Disk PCW (réf ES 1007B)	850 F
Disk PC (réf ES 1007C)	1200 F

LOGICIELS POUR AMSTRAD CPC

TASWORD 6128 "Mailmerge"
TASWORD D pour 464/664

(réf SE 1201 D) 390 F

MASTERFILE 6128
Base de données relationnelle

(réf SE 1202 D) 390 F

MASTERCALC 6128
Tableur simple, rapide et puissant.

(réf SE 1203 D) 350 F

TASWORD 464
Le traitement de textes

(réf SE 1200 K) 290 F

TASCOPY
Copies d'écran (8 tons de gris, formats A4 et A3)

(réf SE 1208 D) 250 F

TASCOPY CPC
Version cassette

(réf SE 1207 K) 200 F

SEMABANK
Gestion des comptes bancaires rapide et fiable

(réf SE 1258 D) 200 F

STATISTIQUES MULTIVARIEES POUR CPC 464 à 6128

(réf SE 1259 D) 390 F

SEMFICH
Gestion de catalogues disquettes CPC

(réf SE 1266 D) 250 F

TASPRINT CPC sur cassette

(réf SE 1205 K) 200 F

ASTRO-2001
Planétarium pour CPC 6128.

(réf SE 1267 D) 325 F

LOGICIELS POUR CPC ET PCW (2 versions sur la meme disquette)

TASPRINT, LE TYPOGRAPHE
5 écritures sur CPC, 8 sur PCW. COMPATIBLES Tasword CPC et PCW Locoscript, Wordstar

(réf SE 1206 D) 250 F

TAS-SIGN
L'artiste en lettres: enseignes, réclames, créez-les vous-même. (Sous CP/M Plus seulement)

(réf SE 1262 D) 320 F

LOGICIELS POUR PCW 8256 ET 8512

TASWORD 8000
Le traitement de textes rapide avec "Mailmerge" pour ses utilisations professionnelles.

(ref PS 1217 D) 450 F

MASTERFILE 8000
La base de données relationnelle travaillant entièrement en RAM, rapide, flexible, simple et puissante (aussi pour PCW 8512).

(ref SE 1221 D) 550 F

PRODUITS "PC" IBM ET COMPATIBLESS

TASWORD PC
Le traitement de textes des PC, simple, puissant et avec "Mailmerge"

(réf SE 1226 D) 530 F

TASPRINT PC
Le typographe, 26 écritures, d'autres de caractères, mode "machine à écrire"

(ref SE 1251 D) 430 F

TAS-SIGN PC
L'artiste en lettres, enseignes, réclames, créez-les vous-même

(ref SE 1263 D) 430 F

ILLUSTRATEUR PC
Fusion graphique/texte sur PC

(réf SE 1269 D) 438 F

MASTERFILE – version PC

(réf SE 1270 D) 890 F

ASTRO-2001
Planétarium

(réf SE 1268 D) 490 F

OFFRE SPECIALE

- Boîte DATA Case 5"1/4 (50 disk)
10 disquettes D F D D 5"1/4

135F
+
Port et emballage 25 F

Total Lot 160F

- 1 Boîte DATA Case 3"1/2 (40 disk)
10 disquettes D F D D 3"1/2

275F
+
Port et emballage 25 F

Total Lot 300 F

- 1 Boîte DATA Case 3" (20 disk)
10 disquettes D F D D 3"

355F
+
Port et emballage 25 F

Total Lot 380 F

- Boîte DATA Case seule

3" 3"1/2 90 F	5"1/4 95 F
+	+
Port et emballage 25 F	Port et emballage 25 F
Total Lot 115 F	Total Lot 120 F


SPORTS

DEVENEZ PARRAIN D'UN NOUVEL ABONNE

6 NUMEROS GRATUITS

POUR VOUS
VOTRE ABONNEMENT PROLONGE DE 6 MOIS

POUR LUI
11 NUMEROS
140 F (+ 40 F étranger)

Un lecteur satisfait est notre meilleure garantie !
Alors, soyez le représentant d'AMSTAR ; en remerciement nous prolongerons votre abonnement de 6 numéros. Cela veut dire, que pendant 6 mois, vous recevrez chez vous, gratuitement, votre lecture préférée !
Bien sûr vous pouvez parrainer plusieurs lecteurs. Autant de fois 6 mois !

Dans le même temps, le nouvel abonné bénéficie du tarif en vigueur.
Renvoyez-nous le bulletin accompagné du règlement en chèque bancaire, CCP ou mandat lettre.

AMSTAR

LUI

Abonnement pour 1 an - 11 numéros à AMSTAR

NOM ____________

Prénom ____________

Adresse ____________

Ville ____________

Code Postal |_|_|_|_|_|

Ci-joint chèque au nom des Editions SORACOM

Signature

VOUS

Vous trouverez joint les coordonnées et le règlement du nouvel abonné dont je suis le parrain.
J'ai noté que mon abonnement sera prolongé de 6 numéros.

NOM ____________

Prénom ____________

Ville ____________

Code Postal |_|_|_|_|_|

(ces renseignements nous suffisent)

A retourner à Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ



La place réservee aux petites annonces est limitée. En consequence, celles-ci passent dans leur ordre d'arrivee. Par contre, les petites annonces farfelues sont systematiquement rejetees. De même, comme il est peu probable qu'il existe des "genereux donateurs" de matériels ou de logiciels, les petites annonces faisant appel a ces philantropes ne seront insérées que si la place libre le permet.
Seront refusees toutes les annonces visant a vendre ou échanger des listes ou copies de logiciels non garantis "d'origine", ainsi que toute annonce incitant au piratage.
En consequence, réfléchissez bien avant d'envoyer vos textes. Les petites annonces doivent imperativement nous parvenir sur la grille (decoupee ou photocopiée), le texte étant rédigé à raison d'un caractere par case.
Enfin, toute annonce non accompagnée de timbres ne sera pas inseree.

Vends CPC 6128 couleur + joystick Speedkonix + 33 disks (jeux + utilitaires), le tout 3600 F. Tel. 86 53 22 28 le samedi de 08h00 à 10h00

Vends Amstrad 464 CPC monochrome sous garantie cause double emploi. Tél. 46 86 25 39 après 17h00, Gerard

6128 échange jeux, pas sérieux s'abstenir. Joindre liste à MAGAUD Philippe - 19, rue des Saules - 84400 APT

Echange nombreux jeux sur disks (Out Run, Buggy Boy) LOSSOUARN Eric - Kerbeoch Bourg Blanc - 29212 Plabennec - tel 98.84.53 32

Echange clavier 464 + nbx logiciels + env. 30 revues contre clavier 6128. Tel. 41.78 08 57

Cherche contacts pour echanges de jeux (nouveautes si possible). Demander Laurent au 64.27 27 12 - 77270 Villeparisis

Cherche lecteur 3,5" ou 5" 1/4 entre 500 F et 900 F ou echange contre ADP peritel + 500 F. Tel. 21 92 79 81 après 16h00

Cherche news pour CPC 6128 pour echanges (Hang-On, Gauntlet 2, Western, Out Run, Bivouac, l'Oeil de Set). Tel. 20 57 04 29 apres 17h00

Vends nbx jeux originaux pour 6128, liste contre enveloppe timbree. Ecrire Nicolas UBEL - 3, rue du Perron - 19100 Brive

Vends jeux CBS console + jeux + volant pour jeux turbo + adaptateur pour cartouche Atari 1600 F. Tel. 60 03 51 21

Vends Amstrad disks Fer et Flamme 170 F et Jack The Nipper II 100 F ou les deux 250 F. Tel. 60 03 51 21

Cherche contacts 6128 (nouveautes), écrire à FONTEIX Christophe - 7, bis Bd Pasteur - bât A - 78600 Le Mesnil-Le-Roi

Achète CPC 6128 hors d'usage ou clavier Qwerty. Faire offres a Willy SAINTY - 18, lot des Dunes - 62155 Merlimont - tel 21 09 54 75

Vends VG5000 + lecteur spécial cass. 6450 + joystick + 7 jeux + 30 listings + 2 cass. vierges. 1500 F. Tel. 82 91 90 84 (57)

Vends 464 mono + joystick + 150 jeux (Arkanoid, Ikari...) + kit Nett. + boît. rang. + cass. vierges + magazines, le tout 2200 à debattre. Tel. 46 56 61.73 Paris. Franck

Echanges nombreux logiciels sur disks 3,5" 1/4 6128 ou 464 DDI. Tél. 98 53 71.29 - BLRTEUIL Cyril - 8, rue de Picardie - 29000 Quimper

Vends originaux Commando, Theâtre Europe, Combat Lynx, Rally 2, Flight Path 737 - 50 F à débattre. Tel. 98.07.64 21 apres 18h00

Vends CPC 464 monochrome + nbx logiciels (+ 50) + bibliographie (+ 500 F), le tout 1900 F. Tel. 39 54 34 17 apres 19h00, Michel

Achete lecteur disquettes entre 500 a 1000 F pour Amstrad CPC. Tel. 35 46 52 15

Pour CPC 2ND drive complet en boitier metal haut 6 cm Matsushita 5 25 2 tetes alimentation câble plat : 1100 F. Tel. 43 72 64 64

Echange jeux originaux sur CPC 6128 disks. AGIUS Pierre - 14, av. des Bosquets - 06200 Nice - tel 93 71 46 35

Vends 6128 (1 an) + nbx jeux + 30 revues + livre + 26 disks. Neuf plus de 4500 F, vendu 2500 F a debattre. Tel. 64 46 42 78

Vends Yeno SC300 (85) + moniteur mono + Monaco + manuel + joystick + cordons + cartouche BASIC, achete 4900 F, vendu 2600 F. Tél. 75 85 30 57 apres 18h00

Création d'un club CPC par correspondance + liste stop 80 gratuite. Doc contre 4 timbres. TS CPC, vendez vos log. à vos prix ou achetez les à prix réduits. Doc. contre deux timbres. GARRIDO C. - BP 626 - 69239 Lyon cedex 02

Wake up !! CPC CLUB est né, mensuel sur DK, K7 (cch truc, poke, concours...) GALLAIS David - 140, rue de La forêt - 35300 Fougères

Vends CPC 464 couleur neuf et garantie + joystick + livres + jeux (Gryzor, Combat school...), prix à débattre. Tél. 57 40 22 77 apres 18h00

Vends CPC 464 monochrome + jeux + revues. 1500 F. Tel. 39 14 67 00 Matthieu

Vends originaux K7 : Bomb Jack (49 F), Super tes T1 et 2 (65 F), It's à Knockout (50 F) + compilations (75 F). Tel. 78 55 03 05 apres 18h00

Vends CPC 6128 couleur + 3 livres + joystick + 11 n° Amstar + 80 jeux : Crazy Cars, Gryzor, Rampage... 4900 F. Tél. 48 72 02 71

Cherche pour PCW 8256 disquettes (jeux ou autres), livre ou guide BASIC. CLAVEAU S. - 7, rue du Dessous des Berges - 75013 Paris

Vends imprimante Microline 80 + cordon et manuel : 600 F. Tel. 47 73 89 02

Achete drive DDI-1 bon etat + cordon pour CPC 464 : 800 F. Tel. 65 45 48 61, demander Virgile apres 18h30

Vends disquette orignale de Tuer n'est pas jouer 100 F. Tel. 56 37 47 63

Vidéopac + 13 jeux + 2 joysticks, etat exceptionnel, vendu 850 F au lieu de 2500. Tel. 50 36 46 30 apres 18h00. L'affaire de l'annee !

Achète logiciels jeux originaux pour CPC, liste et prix. Dimitri PAULAECK - 35, rue Newton - 63100 Clermont Ferrand

Vends CPC 464 couleur + drive DDI1 + joystick + imprim. DMP1 + synthe DK-Tronics + table + nbx jeux, prix à debattre. Tel. 45 56 10 78, M. Tourneur

Vends ordinateur VG8010 MSX + jeux + magnetophone + livre BASIC + manette de jeux. 2500 F. Tel. 82 91.92 05

ANNONCEZ-VOUS !

LES PETITES ANNONCES ET LES MESSAGES

Attention, vos PA seront mises sur le serveur avant la parution du journal

Coupon à renvoyer accompagné de 4 timbres à 2,20 F à :
SORACOM, La Haie de Pan – 35170 BRUZ

Gagnez du temps ! Sur Minitel 36.15, tapez MHZ



Ch contacts pour échange sur CPC 6128, 4545 route de Saint Lys les Aujoulets, 31600 Seysses Tél.81 56 04 87, Gonzalez Antoine

Vends 10 K7 originales pour 330 F seulement. Tél 39 89 88 82, demander Christophe (région Val d'Oise)

Vends Amstrad 464 monochrome + environ 400 jeux et 1 joystick, le tout 2 800 F Tél 34 19 97 15

Vends logiciels K7 CPC 464 (Cauldron 2, Paperboy), prix tres bas Ecrire a RAPHEL K - 180 Route de Stalingrad - 93700 Drancy

Vends CPC 464 couleur + 40 logiciels originaux + manette de jeux Cause etudes Tél.22 24 30 68 week-end

Vends CPC 464 couleur + lecteur disk + 100 jeux + manuel + mag. + disks 3 500 F. Bruno au 34 17 36 46 95210 Saint-Gratien

Echange moniteur vert CPC 464 + 500 F contre moniteur couleur CPC 464 Tél 60.25 33 30 pour Paris et sa région

Vends tablette graphique avec logiciel K7 très peu servi et en bon état 700 F Tel 40 77.86 54

Vends Modem Digitelec DTL 2000 encore sous garantie 900 F Tél 53 41 80 43 après 20h (pour CPC 6128)

Cherche contacts pour échange de jeux sur K7 (possede nouveautes) Tél 86 48 16 59, demander Damien Berry

Attention super affaire ! CPC 464 + moniteur couleur + DD1 + 100 revues + tres nombreux news (50 K7, 60 Disks) 3 000 à 4 000 F Tél 69 24 25 33

Vends Disc jeux originaux 75 F l'unité Sram 2, Ghost'n Goblins, Space Harrier, Ballblazer, Zombi, Mission Torpedo Tel 96 43 88 79 heures repas

6128 cherche correspondants pour echanges jeux et utilitaires Envoyer liste a BORDELOUP Ph 15B rue Joseph Morin - 61100 Flers Reponse assurée, échange serieux

Vends nombreux jeux pour 464-664-6128 sur disquette Prix très bas BRIFFAUT Jean-Noël Hameau de Liacanti - 20137 Porto-Vecchio.

Vends Amstrad 6128 couleur + manuel + jeux sur disquette, environ 4 000 F ALAZARD Sabine - 46250 Cazals

Vends CPC 6128 TBE + adaptateur peritel + TV couleur + joysticks + 250 jeux et utilitaires dont news 4 000 F Xavier au 45 09 56 58

Vends 6128 couleur + 30 DK vierges + 50 logiciels + joystick, sous garantie Achat en mai 1987 Prix 4 000 F Tél (1) 43 76 84 95 le soir

Vends ordinateur CBS + 10 jeux Le tout en bon état Prix 1 500 F Région Parisienne Tel 39 80 48 76

Achète lecteurs disk DD1 800 F ou 500 F + moniteur monochrome âgé de 8 mois Demander Garl au 53 82 23 75

CPC 6128 echange jeux Reponse assurée GOMEZ Manuel 5 rue de Taulis - 66000 Perpignan

Echange nombreux jeux CPC 464 Envoyez liste à BOUDOURESQUES Ben - 54 boulevard Bellevue - 66660 Port-Vendres

Vends CPC 464 mono + MP1 + 15 livres + 18 jeux + joystick + cassettes vierges Valeur + 5 000 F, vendu 3 500 F Tel 45 35 15 30 après 20h

CPC 464 K7 échange achète - vends nouveautés Envoyez liste a PLANTE Eric P N 26 - 47600 Moncrabeau Tél 53 65 43.90.

Cherche contacts pour echanges (news) Pierre GOHON - 18 rue de la Berthie - 95870 Bezons Tél 39 82 19 15

Stop ! Echange nombreux jeux sur disc (Barbarian, Druid, Game Over ...) Réponse assurée Ecrire a D BOMPAS - Avenue du 8 Mai - 02250 Marle

Vends collection Amstar, très bon état, n° 1 à 15 . 220 F Tél 46 58.84 71 de 18h à 20 heures

Vends Amstrad Magazines du n° 1 au 30 et CPC n° 1 à 30 Prix à debattre ou contre échange d'un lecteur FD1 Bruno Tél 46 38 16 95 Paris

Echange amicalement nombreux jeux sur CPC 464 BIZZARD Thierry 20 rue Pierre et Marie Curie - 54860 Haucourt Tel 82 23.45 32. après 19h

Vends boîte Data 3" 1/2 100 F (neuves) + échange jeux (disk) Tel 40 75 71 83 Jerôme BACONNIERE 60 rue de la Brosse - 44400 Rezé.

Vends Amstrad CPC 464 moniteur monochrome (janv 86) avec un lecteur de disquettes DDI (août 86) + 300 logiciels en disc & autant en cassettes + 1 joystick (BOSS) + une documentation tres lourde + une facture a l'appui 2 500 F Adrian SMITH Tel (1) 47 45 53 96 (Paris)

Echange nbx jeux sur CPC 464 (K7) Ecrire Baud Fréderic, rue Ste-Catherine, 55200 Vignot

Vds 6 K7 originales CPC 464, 10 hits, 40 à 60 F + échange jeux K7 Ecr à Bekoussa J -Marc, rue des Longeaux, 25960 Deluz

Vends CPC 464 couleur, t b ét (Noel 86) + 60 jeux + 1 joystick, 2 500 F, lecteur DD1 (mars 87), 1200 F ou le tout 3400 F Tel 94 21 67 86

Vends jeux originaux cassette entre 30 F et 60 F Possédant beaucoup de nouveautes Demander Georges Tel 61 56 10 19.

Vends Amstrad CPC 6128 couleur, TBE, + joystick + nombreux jeux, sous garantie Prix 3 800 F Tel 98 57 96 20

Recherche correspondants sympas et rapides pour echanges divers (3") Possède nouveautés FOISSY Johan - 47 rue Marcel Bourdarias - 94410 Alfortville Tél 43 78 72.42

Cherche compacteur graphique pour CPC 464 (K7) + utilitaires graphiques FOLTRAN Denis Rue Grichet - 32100 Condom

Cherche correspondant(e)s pour echanges de trucs et astuces (pour 6128) VALLENTIEN Vincent - 78 rue Paul Algis - Vaires/Marne

Vends console jeux Mattel électronics + nombreux jeux Cherche Amstrad CPC 464 ou 664 + lecteur disc ou 6128 Prix 1 000 F Tél 30 50 41 32 Demander Vincent

Vends lecteur DDI sous garantie + disks originaux 1 500 F port compris Vends adapt péritel MP1 300 F port compris Tél 78 66 09 13 Demander Pierre

Vends Amstrad 6128 NB + 55 jeux, nouveautes + 12 revues + joystick Valeur 3 700 F, vendu 2 900 F sous garantie Tél 69 42 80 91 après 17h30 Paris

Vends CPC 464 couleur + DD1 garanti + 250 jeux K7 et disq + 60 mag Cause achat pro Prix vendu 5500 F (prix réel 9050 F) POUYET P Tel 34 89 37 66

Vends 6128 moniteur couleur + synthétiseur vocal + disquettes de jeux + utilitaires + livres 4200 F Tél 91 86 35 08 après 19h00

Vends plans (15 F) solutions (10 F) trucs, bidouilles (5 F) Liste contre enveloppe timbrée Demander Stéphane au 78 22 57 40 après 17h00

Vends originaux sur disk et K7 Skyfox, Kane, Top Gun 1942, Mr Freeze, Street Hawk, Scoobidoo, etc Tel 64 34 49 01 Demandez Jean-Bernard

6128 vends jeux a prix imbattables Echange 250 jeux + stylo optique contre scanner ou digitaliseur Tel 29 34 34 81 Merci

Urgent cherche manuel discology – notice Crafton, Lorigraphe, Silent Service, Conquest + Amstar 1, 2, 3, 4 Tel 35 61 62 14 apres 18h00

Vends revues (Amstar Amstrad CPC, Microstar, cahiers d Amstrad) Pour liste telephoner au 82 84 52 47 après 18h00

Vends jeux 464 originaux Commando, Nuclear 60 F l un ou 100 F les deux Ecrire à Arnaud TNANSON 40 rue du Paru ral - 63370 Lempdes

Vends vectrex + 6 jeux (Scramble Hyperchase, Pacman etc) + nbx jeux sur 3 (Mask, Bivouac Dieux Mer, Clash, etc) Tel 34 14 10 30

Vends CPC 6128 couleur + lecteur K7 + cordon + K7 + revues + 80 disks (500 jeux) + joystick + manuel-utilisation 4 500 F Tel 39 61 98 35 après 17h

ANCIENS NUMEROS

(Franco de port)

Attention, n° 1 à 4 épuisés

☐ 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 — **15 F** ______
☐ 12, 13, 14, 15 — **18 F** ______
☐ 16 17 18 19 21 — **20 F** ______

Total Général ______

Entourez le (ou les) numéro(s) commandé(s)

Nom ______ Prénom ______

Adresse ______

Code postal ______ Ville ______

Date ______ Signature

Merci d'écrire en majuscules

Ci joint, un chèque libellé à l'ordre de Editions SORACOM
Retournez le(s) bulletin(s) ou une photocopie à Editions SORACOM
La Haie de Pan -35170 BRUZ

PROGRAMMES PUBLIES DANS AMSTAR

AMSTAR N° 1 :
Musicos, La chasse aux canards, Cortex, Tankatack, Pousse-Pousse, Cartomanie, Réactions en chaîne, Casse-briques, Nibbler, Jump, Bouquet. (Programmes du n° 1 au n° 8 inclus).

AMSTAR N° 2 :
Othello, 1914, Pièges, Synthé, Bob l'intrépide, Cuistot, Boulder Crash, Terrator, Speed-Way, Anti-erreurs. (Programmes du n° 9 au n° 16 inclus).

BON DE COMMANDE

AMSTAR N° 1 ☐ disquette 110 F ______
AMSTAR N° 2 ☐ disquette 110 F ______

Total général (franco de port) ______
Port en sus 10% pour envoi en avion

Nom : ______ Prenom ______

Adresse : ______

Code Postal : ______ Ville ______

Date : ______ Signature ______

Merci d'écrire en majuscules
Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de Editions SORACOM.
Retournez le bulletin ou une photocopie à Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ.

ABONNEZ-VOUS !

ECONOMISEZ 14F !



Je m'abonne à AMSTAR pour une durée de 1 an.

11 numéros — **140 F**
(+ 40 F étranger)

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de :
Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ

NOM ______ Prenom ______

ADRESSE ______

CODE POSTAL ______ VILLE ______

Signature


DES SOLDATS DE L'IMPOSSIBLE
GRYZOR
Ce superbe jeu d'arcade de Konami maintenant pour vos micro ordinateurs converti avec tous les ecrans originaux de jeu d'arcade vous positionne dans un monde effrayant d'étrangers. . . . . negociez vos champs de force et entrez dans une guerilla fanatique en vous infiltrant dans leurs quartiers generaux
La maîtrise du temps et des nerfs d'acier sont indispensables pour le programme plein de punch ou l'independance vous émmenera toujours plus loin
:A L'AUTRE BOUT DU MONDE
Survivez pour devenir un capitaine en suivant le plus coriace des entrainements academique Ce jeu d'arcade de Konami a déja atteind la premiere place des hit parade avec cette superbe adaptation sur vos micro ordinateurs tous les ecrans originaux de jeu d'arcade ont ete merveilleusement repris Combat School propose un véritable defi aux joueurs les plus exerces
Sept epreuves à vous couper le souffle plus une de penalite si vous n y parvenez pas vous êtes elimine
COMBAT SCHOOL
EN VENTE MAINTENANT
COMMODORE · STRAD
PC + COMPATIBLES
IBM AMSTRAD & ATARI ST
ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE TEL 93 42 7145
ocean

Que La Force soit avec Vous

"Vous en aurez besoin!! Les reflexes et pouvoirs d'un simple mortel ne suffiront pas si vous relevez le defi de ces quatre conversions arcades qui sont arrivées au sommet du hit-parade et qui sont regroupées ici, pour la première fois, en un seul emballage".

LES GEANTS DE L'ARCADE

Amstrad • CBM 64/128
Spectrum 48/128K

GAUNTLET

ATARI

C & VG, ont-ils dit "Graphisme superbe, bon son, parfaitement inoubliable – que voulez-vous de plus?" Meilleure vente en 1986. Un No1 au Royaume Uni, au hit-parade Gallup pendant 48 semaines.

ROAD RUNNER

ATARI

Le jeu C & VG du mois. "Une des meilleures conversions que j'aie jamais jouées". Un No 1 au Royaume Uni; au hit-parade Gallup pendant 20 semaines.

INDIANA JONES

ATARI

ST User a dit: "Un jeu arcade super. Bon son, bon graphisme, beaucoup d'action." Un No 1 au Royaume Uni; au hit-parade Gallup pendant 10 semaines.

RYGAR

TECMO

"Aussi passionnant que le jeu arcade original". AMTIX. "Ceci est un jeu superbe". YOUR SINCLAIR.

Informatique AMSTRAD

AMSTAR

GRAND CONCOURS AVEC IMAGINE

GAGNEZ UN SYNTHETISEUR...

ARKANOID

REVENGE OF DOH

LE LOGICIEL DU MOIS:

L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD

BANCS D'ESSAIS EXCLUSIFS:

NEBULUS, BEYOND THE ICE PALACE

M 2817 - 21 - 14,00 F

3792817014000 00210

imagine ...the name of the game

Mensuel n° 21 - Mai/Juin 1988

SOMMAIRE

6 ACTUALITE

12 ◁LE LOGICIEL DU MOIS

14 LE COIN DES AFFAIRES

17 UN LECTEUR PARMI NOUS

18 CONCOURS PERMANENT

22 REPORTAGE : US GOLD

32 LISTING : MAXI MASTER MIND

35 SONDAGE : VOTRE AVIS NOUS INTERESSE

38 LISTE DES BANCS D'ESSAIS (n° 10 à 18)

40 PLAN : TRANTOR

46 CHICHE, ON PROGRAMME !

56 VOUS AVEZ DIT ASTUCES ?

65 LE DOSSIER DU MOIS

75 LE COIN DES AS

La couverture de ce numéro d'AMSTAR est une publicité IMAGINE.

EDITORIAL

Nous voici arrivés au joli mois de mai qui voit le retour en force du soleil et l'explosion de la nature en une multitude de fleurs colorées. Avouez que tout ce paysage positif nous donne envie de bouger ! Alors, reprenez tranquillement les entraînements grâce à notre dossier sur les sports, qu'ils soient collectifs ou individuels...
Par ailleurs, nous vous recommandons vivement notre logiciel du mois qui après avoir fait un triomphe sur Atari ST, fait une entrée très remarquée, grâce à sa qualité, sur Amstrad CPC. Enfin, avant que vous ne soyez monopolisés par les examens ou que vous n'ayez une foulure du poignet pour cause de soleil intense, nous vous demandons de nous faire parvenir tous vos désirs en ce qui concerne votre revue préférée ; croyez-nous, vous ne le regretterez pas !

La Rédaction



Cerise et Vincent, les 2 anim[illegible]

[illegible] Space Racer [illegible] numéro [illegible] sur les écrans de télévision avant [illegible] 30 mars dernier, Loriciels participe [illegible] FR3 "On va gagner", dans le cadre de [illegible] Space Racer dans une épreuve de [illegible]

se lance dans [illegible] en devenant le **sponsor** d'une superbe **Porsche 944** pilotée par **René Metge**, [illegible] de la Porsche Turbo Cup ; ainsi entre le [illegible] octobre de cette année, 10 [illegible] se dérouleront dont 3 au mois de [illegible] à Monthléry, le 22 mai [illegible] à Dijon.

[illegible] sponsoring [illegible] Porsche [illegible] [illegible] public [illegible]

AGENDA

Les 28 et 29 mai prochains se tiendra à Barenton (50) le **1er salon Para Informatique Régional**, qui est une manifestation organisée par le Club Informatique de Barenton. Le S P I R permettra de découvrir toutes les techniques informatiques et leurs dérivés ainsi que la télématique et la domotique, que ce soit au niveau professionnel ou particulier.
SPIR . 28 et 29 mai 1988
Salle Socio-Culturelle
50720 BARENTON



CHAMPIONNAT DE FRANCE D'ECHECS

Ce sont les 22 et 23 mai prochains que se déroulera le championnat de France d'échecs au Centre Georges Pompidou à Vincennes. Il est à noter que les spectateurs pourront suivre simultanément toutes les parties à la fois grâce à un Atari 1040. De plus, les deux vainqueurs recevront 2 Amstrad CPC offerts par Ordividuel qui sera le sponsor principal de cette manifestation.



UBI SOFT

Voici un scoop livré par Ubi Soft qui ne compte pas s'arrêter en si bon chemin : en effet, dans un premier temps, Ubi Soft vient de signer un contrat avec Albin Michel pour adapter Ranxerox sur micro et commercialiser ce soft avec une B.D. inédite de Ranxerox. Importante affaire à suivre...

MICROIDS

Dans le cadre de son développement [illegible] Microids [illegible] Superbike Challenge "Grand Prix 500" [illegible] les 2 premiers mois ; espérons que la performance [illegible] lenge [illegible] Super Ski ! [illegible]

gauche : M. JOOP - H. VISCH (Directeur Général de la SEPP). A droite : M. B. BONNEL (PDG INFOGRAMES)

INFOGRAMES

Dans le cadre de la distribution des produits Magic Bytes, après l'annonce de la Panthère Rose, voici celle de **Vampire Empire**, logiciel d'action dans lequel vous devrez essayer de diriger un rayon de lumière divin à travers les couloirs du château où vous vous trouvez jusqu'au repaire du terrible comte Dracula.
Par ailleurs, il a été signé fin mars un **accord** pour une durée de deux ans, pour la distribution en France par **Infogrames** de tous les produits informatiques édités sous le label **PSS** qui sont des wargames

C'est ainsi que les premiers titres distribués par Infogrames seront les suivants : les Annales de Rome, Bismarck et Conflits.
Enfin, toujours dans la catégorie de signature de contrat, la SEPP (société détenant tous les droits des personnages et des albums Dupuis dont Spirou) et Infogrames ont signé un accord exclusif, pour une durée de cinq ans, permettant à Infogrames de lancer une **collection micro-informatique** s'intitulant **"Spirou présente"**. Vous pourrez ainsi retrouver sur vos écrans des héros tels que Spirou, Spip, Fantasio, Les Tuniques Bleues, Natacha, Yoko Tsuno, Bobo... et les autres ! Au rythme de 3 logiciels par an.

STAGES D'INFORMATIQUE

Chaque année, le **Centre Informatique X2000 et Microtel Club Ademir** de Valence d'Agen organisent pendant les vacances scolaires un **stage associant informatique et tourisme** ce qui permet de découvrir à la fois le monde de l'ordinateur et la région Midi-Pyrénées. Il est possible de faire un stage d'une ou deux semaines. A titre indicatif, le prix tout compris (une fois arrivé au collège informatique d'été) par personne pour un séjour d'une semaine est de 1 800 F.
Pour tout renseignement complémentaire :
MICROTEL ADEMIR CENTRE X2000
3, avenue de Bordeaux
82400 VALENCE D'AGEN
Tél. 63.29.09.44.

Elite

[illegible]



Go !

[illegible]

Compilations

Cette période de l'année voit une prolifération des compilations dont voici un rapide aperçu

Chez Gremlin Graphics, **Les Gremlins** regroupent les sept jeux suivants : Mask, Mask II, Jack the Nipper II, Basil the great Mouse Detective, Death Wish III, Trailblazer et Deflektor (119 F en K7, 169 F en D7)

Chez US Gold, **Amstrad Gold Hits III** propose les 6 titres suivants : Trantor, Solomon's Key, Captain America, World Class Leaderboard, Ramparts et Bravestarr (119 F en K7, 195 F en D7)

Quant à Konami, il propose avec **Arcade Collection** les 9 titres suivants : Jail Break, Nemesis, Green Beret, Shao-Lin's Road, Yie ar Kung-Fu, Hypersports, Ping Pong, Yie ar Kung-Fu II, Mikie et Jackal (119 F en K7, 185 F en D7)

Us Gold

Rêve ou réalité ? Avec **Dream Warrior** vous penetrez dans le rêve des amis que vous devez sauver et libérer du Monde du Pouvoir des Focus , pour terminer cette aventure en 3D, il faudra affronter le Démon Suprême en la personne d'Ocular

HATIER LOGICIELS

GREMLIN GRAPHICS

Ce mois de mai nous fera faire la connaissance de deux frères Hark et Kren venant d'une lointaine planète, riche en minerais et en ressources naturelles, nommée Sylonia. Ces deux frères vont être les héros de **Blood Brothers**.

Tous les fans de skateboard sont priés de surveiller l'arrivée très prochaine sur leurs ecrans de **Skate Crazy** où vous pourrez faire preuve de votre adresse devant des juges qui vous permettront d'acceder à tous les niveaux qui composent ce jeu

HEWSON



Le logiciel **Battlecar Marauder** ne sera disponible qu'en juin prochain mais nous tenons à vous dire dès à présent qu'il s'agit de progresser dans un fantastique champ de bataille où les ennemis arrivent de partout aussi bien de la terre que du ciel .

Il est grand temps que vous arriviez sur la planète **Nebulus** afin de remettre les choses en place , pour cela, il vous faudra reussir à parvenir en haut de tours geantes construites sur l'eau ; à noter un superbe scrolling 3D pour la rotation des tours !
BANC D'ESSAI EN EXCLUSIVITE DANS CE NUMERO


Blood Brothers



ERE INFORMATIQUE

Serions-nous proches de l'Apocalypse ? Vous [illegible] de l'OTAN et [illegible] en sorte que [illegible]. Vous soyez le premier à détruire tous les sites ennemis.
Si vous préférez vous lancer dans un jeu d'arcade/aventure, [illegible] de prendre les commandes d'un chef de combat afin d'accomplir la mission qui vous [illegible] dans Sky Hunter ce qui vous demandera à la fois des réflexes et de la réflexion.
Enfin, vous qui programmez et qui connaissez l'[illegible] des programmes lents, très lents, le Masic peut vous apporter une solution. En effet, c'est un compilateur BASIC intégré qui semble avoir de bonnes performances.



MANDARIN SOFTWARE

Tiens, qu'est ce que c'est ? Des petits nouveaux ? En effet, Mandarin Software est un nouveau label qui a été créé pour diffuser des jeux exclusifs aussi bien en Angleterre que dans le reste de l'Europe. Mandarin Software nous propose une nouvelle trilogie de Level 9 : **Time and Magik** réunissant les 3 aventures suivantes : Lord of Time, Red Moon et Price of Magik. A suivre.

Nous remercions pour leur collaboration les éditeurs, les distributeurs et les magasins suivants :

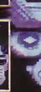
- **A'N'F SOFTWARE,** London
Tél. 01 439.0666
- **ACTIVISION,** 75008 Paris
Tél. 1 42.99.17.85
- **BUG BYTE,** London - Tél. 01 439 0666
- **BRITISH TELECOM,** London
Tél. 01 379.6755
- **CASCADE GAMES,** Harrogate
Tél. (0423) 525325
- **CHIP,** 75011 Paris - Tél. 1 43.57.26.03
- **COBRA SOFT,** 71104 Chalon-s/-Saône
Tél. 85 93 20 01
- **COCONUT,** 75011 Paris
Tél. 1 43.55.63.00
- **COKTEL VISION,** 92100 Boulogne
Tél. 1 46.04.70.85
- **D3M,** 92200 Neuilly-sur-Seine
Tél. 1 47.47.16.00
- **DUCHET COMPUTERS,** Chepstow
Tél. 44.291.257 80
- **ELITE,** diffusé par UBI SOFT
- **ENGLISH SOFTWARE,** Manchester
- **ERE INFORMATIQUE,**
94200 Ivry-s/-Seine - Tél. 1 45 21.01.49
- **EXCALIBUR,** 75005 Paris
Tél. 1 42.04.57.30
- **FIL,** 93175 Bagnolet - Tél. 1 48 97 44 44
- **FREE GAME BLOT,** 38190 Crolles
- **GREMLIN GRAPHICS,** Sheffield
Tél. (0742) 753.423
- **GUILLEMOT INTERNATIONAL,**
56200 La Gacilly - Tél. 99.08.90.88
- **IGL,** 35000 Rennes - Tél. 99 79 03 60
- **IMAGINE,** 06740
Châteauneuf-de-Grasse - Tél. 93 42 57.12
- **INFOGRAMES,** 69100 Villeurbanne
Tél. 78.03.18.46
- **INNELEC,** 93506 Pantin cedex
Tél. 1 48 91.00.44
- **LOISITECH,** 93106 Montreuil
Tél. 1 48 59 72.76
- **LORICIELS,** 92500 Rueil Malmaison
Tél. 1 47 52 18.18
- **MICROIDS,** 92500 Rueil Malmaison
- **MICROMANIA, MICROPROSE**
06740 Châteauneuf-de-Grasse
Tél. 93.42 57 12
- **MICROPOOL,** 93506 Pantin cedex
Tél. 1.48.91.00.44
- **MIRRORSOFT,** London
Tél. 01 377.48.37
- **OCEAN,** 06740 Châteauneuf-de-Grasse
Tél. 93 42.57.12
- **ORDIVIDUEL,** 94300 Vincennes
Tél. 1 43.28.22.06
- **PSS,** Coventry - Tél. (0203) 667 556
- **SOFTHAWK,** 38000 Grenoble
Tél. 76 47.32.51
- **TITUS,** 93220 Gagny
Tél. 1.43.32.10.92
- **UBI SOFT,** 94000 Créteil
Tél. 43 39.23.21
- **US GOLD,** 06740 Châteauneuf-de-Grasse
Tél. 93 42 57.12

L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD











Entre [illegible] programmeurs de jeux vidéo [illegible] pas toujours [illegible] [illegible] il arrive parfois que l'on se trouve à court d'inspiration. Bob Morlock le sait bien puisqu'il se retrouve dans cette situation angoissante. C'est une promenade sur les [illegible] de la capitale, qui va déclencher le moment le plus important de la vie de Bob. En effet, il va faire une rencontre plutôt étrange : Jean Bostand (de l'Ecole [illegible]) le célèbre biologiste dont il y a [illegible]. Il lui apprend que les [illegible] des jeux vidéo sont des extraterrestres et qu'ils [illegible].

A commencer [illegible] Blood [illegible] plus de [illegible] il [illegible] un programme ayant pour but de [illegible] les plans des [illegible] les PAC-MANS et autres SPACE INVADERS. [illegible] il imagine un [illegible] de son programme : le capitaine Blood et lui [illegible] un vaisseau spécial appelé l'Arche. Mais [illegible] après avoir en [illegible] fabriqué cet univers, il [illegible] aspiré à bord du vaisseau et devient réellement le héros de son logiciel.

Son but premier est de [illegible]. C'est [illegible] une attaque particulièrement violente et un passage en hyperespace [illegible] que Blood se voit cloné en 30 exemplaires. Cette division a entraîné [illegible] le [illegible] héros [illegible] et ainsi [illegible] une lente [illegible] corps. Le captain va devoir récupérer les clones éparpillés à travers la galaxie.

[illegible] plus tard, presque tous les clones ont été [illegible] et ont servi à régénérer le captain. Il ne reste plus que 5 numéros, ainsi que les appelle Blood, et bien sûr les planètes où ils se cachent sont indécelables parmi les [illegible] qui constituent la [illegible]. L'Arche possède une [illegible] qui supervise tous les appareils : TUPCOM, le téléporteur, la [illegible] des [illegible], la [illegible] etc.

Au tout début du jeu, l'Arche s'est immobilisée près d'une planète [illegible]. [illegible] vous l'observez actuellement ; elle tournoie en décrivant des [illegible] de couleur vertes, bleues ou [illegible]. [illegible] que le spectacle soit enchanteur, le captain Blood, blasé par [illegible] à parcourir l'espace, demande l'[illegible] d'un OORXX [illegible] l'espace [illegible] afin d'[illegible] comme appareil de reconnaissance. C'est donc la surface de la planète qui va [illegible] sur l'écran [illegible] [illegible]. Aucun [illegible] ne sera pas [illegible]. Mais [illegible] un missile sera lancé à [illegible]

L DU MOIS

[illegible] Il faut alors voler [illegible] permet d'éviter la [illegible].
Au centre [illegible] s'orne [illegible] vers la [illegible] vers la droite. Ce [illegible] vous indique le cap à suivre [illegible] le canyon. En effet dans cette galaxie, les canyons sont le lieu privilégié à [illegible] de la vie. [illegible] vos yeux, à travers ceux de l'[illegible] l'entrée de la vallée. Il faut ensuite [illegible] qui apparaît [illegible] la quantité [illegible]

de dialectes parlés, l'UPCOM est un système de communication à l'aide d'icônes qui traduit tous les langages existants en symboles. Cela reste assez sommaire au niveau de la formulation. On obtient des phrases comme : Bonjour [illegible], moi vouloir information, etc. [illegible] dictionnaire des symboles [illegible] système [illegible] vocabulaire, c'est-à-dire qu'il [illegible] [illegible] pour

obtenir diverses informations et parmi elles des coordonnées de planètes. N'oubliez pas que si vous ne savez plus où aller le jeu est [illegible] pour vous. Essayez donc le [illegible] habitée parmi les 32 000 qui existent. Il faut être psychologue et savoir quelles sont les [illegible] de l'extra-terrestre. Car il y a plusieurs races : les [illegible], les [illegible], les Yukas, les [illegible], les [illegible], les [illegible], les Tricéphales, les [illegible], les Anteans, les Tubulars [illegible], les Tromps, les [illegible] et les Kingpick. Chacune d'entre eux est plus ou moins dangereux, plus ou moins intelligent.
Si le personnage l'accepte vous pouvez le téléporter et l'emmener ainsi ailleurs [illegible]. L'entretien [illegible] vous revenez au tableau de bord de l'Arche. Si vous êtes en possession d'une [illegible] il faut choisir l'option "carte de la galaxie" [illegible] Blood [illegible] le passage en hyper-espace. Après quelques [illegible] on arrive en vue de la nouvelle planète et l'on dispose toujours des options observation [illegible] destruction de la planète [illegible]. Là encore il faudra [illegible]. La quête ne fait que commencer...

Notre avis !

Captain Blood a été salué en son temps comme une réussite. On pouvait craindre que la version Amstrad de ce jeu originellement sur Atari ST ne perde de son attrait graphique. Il n'en est rien, il faut féliciter la personne qui a effectué l'adaptation, car malgré une résolution plus faible, les dessins ont conservé tout le charme de l'original. Il y a quelques petits détails "gadgets" qui ont disparu, entre autres la voix digitalisée. Mais dans certaines parties, l'Amstrad est plus rapide ! La rotation des planètes et le défilement des icônes prouveront mes dires. Seul l'hyper-espace a perdu de sa splendeur atarienne. En revanche la destruction des planètes est très réussie. Quant au scénario, il est assez riche pour vous occuper de nombreuses fois.
Le Captain Blood sur Amstrad CPC est vraiment une grande réussite.

Nous vous présentons chaque mois quelques logiciels qui ont tous un point commun : leur prix...
En effet, ce sont des programmes qui valent "20 balles" en Angleterre et vous pourrez vous les procurer pour la modique somme de 26 francs, port compris, en vous adressant chez DUCHET COMPUTERS dont voici les coordonnées :
51 St George Road
CHEPSTOW NP6 5LA
ANGLETERRE
Tél. (44) 291.257.80

TANKBUSTERS

Arcade

If there's something strange in the neighbourhe, who you gonna call ? Non pas Ghostbusters mais Tankbusters ! En effet, votre présent terrestre sous forme de tank est en marche. D'ailleurs, vous avez bien voulu vous engager non ? Alors maintenant, Alea Jacta est (ce qui peut se traduire par : on cause beaucoup à la gare de l'Est). Devant votre hublot un paysage plutôt sombre possédant juste une petite ligne d'horizon sous forme d'une ligne brisée simulant à première vue une chaîne de montagnes. Entre les traits blancs constituant votre radar, apparaît bientôt un petit point vert ; il s'agit là d'un adversaire sournoisement lancé à votre poursuite, dont l'ardeur à vous détruire n'a d'égale que la vôtre. Votre cadence de tir n'est pas très élevée alors ne tirez pas trop au hasard. D'autre part, le paysage n'est pas aussi morne que celui décrit plus haut. Il y a quelques "volumes" (cubes, pyramides...) qui peuvent vous bloquer mais qui ne résistent pas à un tir précis. Il est possible de recevoir quelques missiles de plein fouet puisque le champ protecteur joue bien son rôle. Mais attention, il n'est pas inépuisable et il faudra bien penser à se régénérer sous la station (Eh oui !)●

Notre avis :

Tankbusters est la reprise d'un jeu d'arcade. Ce dernier possédait un graphisme vectoriel assez simple. L'Amstrad n'a pas eu trop de mal à s'adapter; de plus la vitesse reste assez rapide et le jeu garde son intérêt. Un jeu qui ravivera la nostalgie de certains.



COMBAT ZONE

Arcade

La zone de combat où je devais me rendre me rappelait étrangement une plage de débarquement en Normandie (seul endroit convenable pour une plage de débarquement). Un petit détail cependant devait me faire tiquer (de Restau-U) : le nombre de bâtiments du style usine à gaz qui ornaient les plages et les côtes. À vous dire vrai, j'avais été légèrement averti de cette présence étrange par le Haut Commandement. Je connaissais donc parfaitement ma mission : repérer les modules ennemis puis les désintégrer d'une bombe ravageuse. Par chance, les maudits puisent (référence à Canal) et certains possèdent même en leur centre un objet rose à lèvres de Kartine. Ils sont quasiment aussi immanquables que le célébrissime éléphant dans son couloir. Les objets volants sont, en revanche, moins coopératifs puisqu'ils n'hésitent pas à vous escarmoucher de quelques bordées de missiles. Vous avez



heureusement la possibilité de répliquer sans sommations, ce dont vous ne vous privez pas ! Hardi, petit ! Mais n'oubliez pas de vous ravitailler en essence, en énergie et en vies (ce dernier élément n'est pas indispensable mais cela ne vous nuira pas !). Ne vous laissez pas prendre par le temps : vous devez détruire au moins 10 bâtiments avant de pouvoir accéder au niveau suivant●

Notre avis :

Si le graphisme est plutôt quelconque en revanche les couleurs chatoyantes de l'écran rehaussent de leur multitude la petite taille (relative) de l'écran de jeu. Mais pourquoi avoir laissé deux barres horizontales qui découpent la surface et ne facilitent pas la vision du jeu. Hein, pourquoi tant de haine ?

WARHAWK

Arcade

Bâfrant volontiers à l'intérieur de mon cockpit, je ne m'étonne plus de trouver des miettes de sandwiches à la mortadelle sur l'écran verdoyant de mon radar. C'est d'ailleurs en balayant d'une main distraite mes instruments que mes yeux accrochèrent les spots bleus annonciateurs d'Aliens. Les voici à nouveau ces monstres tentaculaires prêts à emplir le monde des bruits et fureurs nécessaires à la bonne tenue d'une invasion intergalactique de taille raisonnable, en données corrigées des variations saisonnières. Ainsi en sera-t-il



toujours ainsi : ma vie se partage entre la destruction frénétique d'extraterrestres glorieux et la mise au pilon des 33 tours de Francis Lalanne. Peut être qu'après tout, cela vous importe peu. Vous aimeriez sans doute une description de la scène apocalyptique qui se déroule sous mes yeux vermillons. J'ai enfin réussi à me lancer au travers de ces astéroïdes sans perdre trop d'énergie protectrice. Conclusion, je suis maintenant au-dessus de la base extraterrestre et je pilonne (mais non, pas les 33 tours !) les installations défilant sous mon appareil. Bien entendu, les "autres" ne se laissent pas faire et envoient des vagues d'assaut de plus en plus meurtrières. Il est à signaler qu'"ils" possèdent une arme efficace. Cette dernière est attirée par le métal composant votre carlingue. Elle menace donc fortement votre écran protecteur. Et lorsque celui-ci sera entièrement détruit...

Notre avis :

Warhawk est un jeu d'arcade hyper-classique avec un scrolling vertical plutôt bien réalisé. Des ennemis rapides, des astéroïdes indestructibles. Une action plutôt soutenue et une musique de Rob Hubbard, le messie du synthétiseur.



BANC D'ESSAI LOGICIELS

BEYOND THE ICE PALACE

Arcade



Engagez-vous, rengagez-vous, qu'y disaient ! Vous verrez du pays et vous ne serez jamais déçu ! Moi guerrier sans peur et sans reproche, je n'hésitai pas un seul instant avant de m'inscrire sur les listes mais, ouh là là ! Si j'avais su ! Ils m'ont envoyé sur une curieuse planète où je me suis rendu compte très rapidement que la force seule n'était pas une solution car, en effet, je me retrouvais bel et bien dans un monde magique et fantastique ou s'opposent sans relâche les forces du bien et du mal.

Malgré tout, comme disait mon grand-père, quand faut y aller, faut y aller ! Aussi, je décide de me lancer sans attendre, les cheveux au vent, vers la victoire ou la mort. Dès les premiers pas que j'effectue, je rencontre des armes (3 pour être exact) qui vont m'être très utiles. Après mûre réflexion, j'opte pour la grande épée et me jette dans un trou (seule issue possible). Mais je n'ai pas encore touché le sol que déjà je suis sauvagement agressé par une horde d'hideuses chauves-souris vertes ; le seul moyen pour progresser est de les anéantir toutes. Après avoir défoncé un mur (bagatelle à détruire avec quelques coups d'épée magique !), je dois affronter quelques lutins et quelques étranges créatures toutes néfastes pour mon petit cœur. Et soudain, j'arrive devant un passage très difficile : ce sont des plates-formes mobiles qu'il faut franchir de manière synchronisée tout en répondant aux assauts des "ennemis". Mais ce n'est pas tout ! Je viens péniblement d'atteindre l'autre berme lorsqu'une énorme chenille me fait face lançant des éclairs fulgurants. Et il faut absolument que je la détruise pour continuer ma progression dans ce monde étrange !



Ayant dépassé ce premier niveau, je me retrouve dans un environnement de couloirs et de parois constitués de briques. Le même scénario continue mais avec une difficulté croissante et de nouveaux ennemis ; il y en a même qui sont insensibles à mes coups d'épée ou à mon arme secrète et magique qui, d'un coup de masque d'un seul, détruit tous les méchants qui m'entourent. A ce rythme-là, je ne suis pas sorti de l'auberge !●

Notre avis :

Nous tenons à vous signaler que nous vous présentons ici une belle avant-première car la date de sortie de ce logiciel est fixée au 23 mai. Mais cela vaut la peine de vous allécher car les graphismes sont bien réalisés, les couleurs sont attrayantes et l'animation va vous faire vous crisper sur vos joysticks ! Très certainement un futur titre pour le Coin des As...

UN LECTEUR PARMI NOUS



BANC D'ESSAI : ARKANOID II "THE REVENGE OF DOH"

Arkanoid, un casse-briques, banal !... C'est connu, me direz-vous ! Eh bien non... Arkanoid, Revenge of Doh, c'est un casse-briques peu banal qui sort de l'ordinaire. Inspiré de son prédécesseur, ce jeu est plus que SUPER. Il a tout pour plaire : graphisme, bruitage, animation. Je charge le jeu, une magnifique page titre me met dans l'ambiance ; je presse le bouton FIRE et c'est parti ! Il a fallu que ma bille frappe 4 fois la première brique pour que celle-ci disparaisse. C'est plus que crispant et, à ce rythme, si tout se passe bien, il va falloir 10 mn pour détruire le premier tableau. Heureusement pour moi, et surtout pour mes nerfs, toutes les briques ne doivent pas être frappées 4 fois pour disparaître et, en plus, beaucoup d'entre elles sont là pour m'aider. En effet, nombreuses sont celles qui arrivent jusqu'à moi et me donnent une force qui est souvent nécessaire pour la suite. Certaines m'offrent une vie supplémentaire ou alors me donnent le pouvoir de tirer ou encore allongent ma raquette. Tout ceci est bon à prendre et ceux qui, comme moi, ont tendance à ne pas s'occuper de ces petites briques "jocker" le regretteront par la suite.

Mon avis :

On peut s'attendre à un grand succès pour Arkanoid II dont l'animation, les bruitages et les graphismes sont encore meilleurs que dans Arkanoid. Ce jeu très difficile au début offre un grand intérêt pour son utilisateur. J'ai longtemps cherché le défaut de ce jeu mais, je n'ai rien trouvé... Spectaculaire !

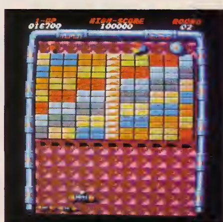
AUTOPORTRAIT

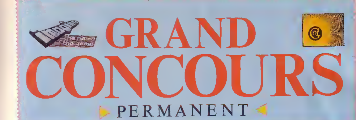
Je m'appelle Eric FOURY ; j'ai 14 ans et je suis en 3e au collège des Rochers Sévigné à Vitré (35 - Ille-et-Vilaine). Depuis un an maintenant, je possède un CPC 6128 et sur cette machine talentueuse je fais principalement des jeux. Voici mes préférés :

— ARKANOID
— WINTER GAMES
— BARBARIAN
— BOMB JACK
— GHOST'N' GOBLINS
— 3D GRAND PRIX... etc.

Tous les mois, j'achète Amstar ou Arcades, ça dépend. Je trouve ces magazines en général très bien faits. Ces mensuels s'adaptent parfaitement à mes désirs. Quand il y a quelque chose que je veux savoir ou alors si je recherche des renseignements sur un certain logiciel, je n'hésite pas, je vais tout de suite feuilleter une de ces deux revues *et je trouve toujours*.

Nous certifions n'avoir usé d'absolument aucune torture à l'encontre d'Eric afin qu'il écrive tout ceci et nous tenons à l'en remercier. Afin de concrétiser son passage à la rédaction, nous lui avons demandé de choisir un logiciel parmi une dizaine que nous lui présentions, de le tester, et d'écrire un banc d'essai. Son choix s'est porté sans trop d'hésitation sur Arkanoid II.





CONCOURS PORTANT SUR : ARKANOID



Vous êtes toujours aussi friand de votre concours permanent et ce mois-ci nous vous conseillons plus que jamais d'y participer : en effet, les deux premiers lots que nous vous offrons sont vraiment superbes ! Jugez plutôt par vous-même : le premier aura un bon d'achat de 3 000 F ; quant au second, il pourra se défouler en musique, entre 2 parties d'Arkanoid grâce à un magnifique synthé... Alors, répondez vite au questionnaire !

Le concours est ouvert à tous les lecteurs d'Amstar, à l'exception des personnels du groupe de presse Faurez Mellet, des employés des sociétés de diffusion et d'édition de logiciels. Les réponses doivent obligatoirement nous parvenir sur le questionnaire découpé dans la revue. Aucune photocopie ne sera acceptée.



CONCOURS IMPOSSIBLE MISSION II

Pour des raisons qui lui sont propres, l'éditeur US Gold a dû retarder la date de sortie du logiciel **Impossible Mission II**. Il est maintenant disponible chez tous les revendeurs et c'est d'un commun accord avec US Gold que nous repoussons exceptionnellement **la date de clôture du concours** sur ce logiciel au **30 mai 1988**. Petits veinards !

LES LOTS :

1er prix : un bon d'achat de 3 000 F chez le revendeur de votre choix.
2ème prix : un synthétiseur Yamaha PSS 170
Du 3ème au 10ème prix : 3 logiciels Ocean
Du 11ème au 20ème prix : 2 logiciels Ocean
Du 21ème au 30ème prix : 1 logiciel Ocean
31ème prix : un abonnement de 6 mois à Amstar
32ème prix : un abonnement de 3 mois à Amstar.

La société **Disque et Musique**, 165 rue de Rennes, 75006 Paris s'associe à notre concours pour le synthé Yamaha PSS 170 qui comprend 100 timbres différents, 3,5 octaves et 10 rythmes ; de plus, il possède un accompagnement automatique et une sortie ampli.

1 - Qui a réalisé la programmation de Arkanoid "The revenge of Doh" ?

2 - Quel est le meilleur score affiché sur l'écran au début de la 1re partie ?

3 - Quel est le nom du prédécesseur de Arkanoid "The revenge of Doh" ?

4 - Quelle est la fonction de la capsule P ?

5 - Citez le nom de l'éditeur associé à Imagine .

6 - Donnez le nom du graphiste pour le logiciel Arkanoid "The revenge of Doh" ?

7 - Combien y a-t-il de briques mobiles dans le second tableau que vous obtenez en prenant la sortie à gauche dans le premier tableau ?

8 - Qui a produit la version originale d'Arkanoid en jeu d'arcade ?

9 - Quelle est la couleur du monstre dans le tableau 17 ?

- ❑ Orange
- ❑ Violet
- ❑ Rouge

10 - **Question subsidiaire :** donnez le nombre de réponses exactes que nous recevrons pour ce concours .

Renvoyez ce questionnaire à CONCOURS MENSUEL AMSTAR - Editions SORACOM - BP 11 35170 BRUZ
Aucune photocopie ne sera acceptée. Pour le mineur gagnant, l'autorisation des parents sera nécessaire.

Dernier délai le 15 juin 1988

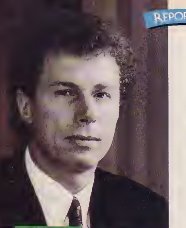
NOM ______ Prénom ______

Adresse ______

Code Postal ______ Ville ______

Signature

Si je gagne, je voudrais mon lot sur : ❑ K7 ❑ D7



Geoff Brown US Gold



Charles Cecil (responsable du developpement) en compagnie de Thierry ...

Roger (responsable ...)

UNE JOURNEE CHEZ

Il est 9 heures du matin et il y a un magnifique ciel bleu (qui a dit qu'il pleuvait toujours en Angleterre ?) lorsque nous arrivons en vue des locaux de l'éditeur de logiciels US Gold qui se trouvent un peu en dehors du centre de Birmingham. Il faut reconnaître que ce grand bâtiment en forme de L avec des bureaux aux grandes baies vitrées est impressionnant.

Nous pénétrons dans les bureaux où règne déjà une grande effervescence ; nous avons l'impression d'être au milieu d'une fourmilière bien qu'il n'y ait chez US Gold qu'une quinzaine de personnes. Nous rencontrons Geoff Brown, P.D.G d'US Gold, qui accepte de nous parler des débuts et des projets de cette société, bien qu'il soit très sollicité de part et d'autre.

LES DEBUTS DE US GOLD

Tout d'abord, il faut savoir que Geoff a commencé par s'occuper de Centre Soft qui est une société de distribution ; nous sommes en 1983 et Centre Soft distribue des logiciels américains. Seulement, il s'avère que ces jeux se révèlent être chers et c'est alors la naissance de US Gold avec la fabrication en Angleterre de logiciels pour Commodore et Atari. C'est ainsi que des logiciels comme Bruce Lee, Beach Head et Zaxxon sont 3 fois moins chers que ne l'étaient les produits américains. Très rapidement, il faut les convertir pour Spectrum et Amstrad et c'est a cette époque que commence la collaboration de US Gold avec la société Ocean qui assure le développement sur Spectrum.
Cette association s'est révélée efficace puisque pas moins de 10 millions de jeux ont été vendus depuis 1983 ; parallèlement à cette association, il y a eu également un développement propre, indépendant et l'achat de licences sur des jeux d'arcade. En fin d'année 1987, afin de pouvoir multiplier les parutions de titres, US Gold décide de créer un label parallèle : c'est la naissance de GO !

LES PROJETS DE US GOLD POUR 1988

Il faut savoir que non seulement US Gold est un des plus importants éditeurs de logiciels en Angleterre, mais qu'il est aussi très bien implanté en Europe. Une des raisons de ce succès tient au fait que la société s'adapte à chaque pays où elle diffuse ses logiciels. Ainsi en France, on crée des publicités spécifiques au marché français et les packagings sont francisés. Cette année, US Gold a décidé de créer des jeux pour s'exporter sur le marché américain et japonais et de s'investir beaucoup sur le marche des 16 bits ; en somme US Gold a pour objectif de lancer des produits internationaux tout en étant plus innovateur en lançant de nouvelles tendances...
Demandant à Geoff Brown comment il voit l'évolution du marche de la micro, celui-ci m'a répondu que fin 1988, il n'y aura plus que 5 sociétés anglaises d'édition et de diffusion de logiciels. Tous les petits éditeurs auront rejoint les gros éditeurs ce qui leur permettra de se consacrer totalement au développement des jeux ; de plus, ajoute-t-il, ce même phénomène devrait également se produire en France. Est-ce une réalité objective ou un souhait ?



LES PROCEDES DE DEVELOPPEMENT

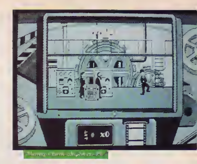
Après avoir remercié Geoff Brown du temps qu'il avait bien voulu nous accorder, c'est un aspect plus technique de US Gold que nous abordons en discutant avec Charles Cecil qui est le responsable du développement. Tout d'abord, il faut savoir que US Gold a toujours eu comme politique de soigner son image de marque tout en veillant a la qualite des produits. Pour obtenir de tels résultats, leur methode de travail est très simple : d'une part, ils font developper tous leurs logiciels par des societes externes c'est ainsi que US Gold emploie 120 programmeurs exterieurs) et d'autre part chaque logiciel est developpe sur chaque machine afin d'utiliser au mieux les possibilités de chaque micro.

LES LOGICIELS MARQUANTS POUR 1988

A propos de logiciels, le catalogue prévu pour 1988 est très fourni que ce soit du côte de US Gold ou de GO ! (Nous vous les annonçons d'ailleurs chaque mois au fur et a mesure de leur parution), aussi nous n'allons citer que quelques titres. Tout d'abord, vous serez ébloui par un jeu d'arcade absolument fantastique, **Dream Warrior** ou vous êtes un Asmen qui doit en libérer 3 autres en pénétrant dans leurs rêves ! Pour essayer de vous faire une idee de ce jeu au niveau graphique, il suffit d'imaginer un mélange de Trantor et de Captain America , super, non ! — Par ailleurs, dans le cadre des innovations, vous serez surpris par **Starring Charlie Chaplin** (que nous avons vu tourner sur PC), logiciel se situant entre l'arcarde pur et la création graphique. Quant a GO !, il faut surtout noter parmi toutes les conversions prévues, celle de **Tiger Road.** En ce qui concerne Epyx, il nous prepare pour cet ete le futur remplaçant de Winter Games avec **Gold, Silver,Bronze** dont nous vous livrons en exclusivite l'etude de maquette.

Comme conclusion, nous ne pouvons que dire qu'avec US Gold vous n'etes pas prêt d'être en peine de nouveautes et que grâce à eux vous passerez de longues heures devant votre micro

C.V.



[illegible] Charlie Chaplin [illegible]



Tiger Road



Les locaux de US Gold et de Centre Soft

Gold, Silver, Bronze



NEBULUS

Arcade



S'il est bien connu que sur Terre tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes, on ne peut pas dire qu'il en soit de même sur la planete Nebulus, etrange planete faite comme chez nous, de terre et de mer. Et savez-vous quelle est la meilleure de l'année a Nebulus ? Il se trouve que des tours geantes pour ne pas dire enormes ont été construites sur la mer ! Quelle drôle d'idee, me direz-vous ! D'autant plus qu'elles ont ete edifices sans aucune permission... Et il se trouve que vous travaillez dans la seule entreprise qui s'occupe de demolition

Commencez-vous à entrevoir ce qui va encore vous tomber sur le coin de la figure ? Eh bien, oui, vous avez gagné ! Vous êtes designé comme volontaire pour aller détruire toutes ces immenses tours...

Et pour commencer, vous arrivez a bord de votre petit submersible au pied de la "Tour des yeux" Vous faites un premier pas à droite et... plouf ! Le sol se dérobe sous vos pieds et vous vous faites engloutir par la mer ! Ça commence bien ! Heureusement qu'il vous est permis d'avoir 3 vies. Vous reprenez donc pied sur cette tour et allez cette fois a gauche (une fois, pas deux !). Tiens ! Une porte , vous penetrez dans la tour et ô surprise la tour se met à effectuer une superbe rotation et vous ressortez de l'autre côté . a droite, c'est le vide, à gauche, waouh ! Un horrible œil qui monte et qui descend et que vous ne pouvez maîtriser Il faut donc passer en dessous ; s'annonce alors un empêcheur de tourner ressemblant à une molecule rouge qu'il vous faut fuir ! Chic, une autre porte ! Vous montez alors un peu plus dans la tour puis vous vous retrouvez sur une pierre qui fait office d'ascenseur Seulement voila, cet ascenceur vous mene devant une énorme boule noire , heureusement, vous pouvez la paralyser pendant quelques instants grâce à un tir de plasma ..
Vous progressez ainsi tout doucement vers le haut de la tour , ne soyez quand même pas trop lent car vous avez un temps limite pour atteindre sommet ! Vous sentez que vous n'êtes pas loin du but lorsque vous vous trouvez confronte a un grave probleme . pour pouvoir continuer, il faudrait sauter, oui mais comment ? Allez, je vous donne un truc . pour sauter a droite par exemple, poussez la manette a droite puis appuyez sur feu tout en maintenant la position de la manette et ça marche !



Soudain, c'est la victoire ! Vous venez de passer par la derniere porte et après un court instant toute la tour s'effondre ce qui vous permet tout naturellement de réintégrer votre submersible pour passer à la tour suivante. Il s'agit cette fois du "Domaine des robots" mais votre mission ne s'arrête pas là car vous aurez encore 3 autres tours à détruire. ■

Notre avis :

Tout simplement superbe ! Les graphismes sont beaux et colorés, la musique super et le scrolling en 3D de rotation de la tour est un ravissement de l'œil ! Quant à l'action, elle est loin d'être facile... Nous vous conseillons fortement ce logiciel qui dans sa version Amstrad ressemble beaucoup à celle sur Commodore ce qui est une bonne performance





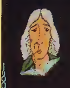
TROUBADOURS

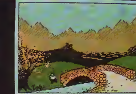
Compilation

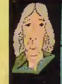
Oyez, oyez, braves gens ! Nous sommes deux joyeux troubadours qui allons de ville en ville pour chanter devant les seigneurs qui veulent bien nous recevoir. Nos seuls compagnons de voyage sont nos poèmes et une viole que nous grattons de temps en temps pour mettre de la joie dans vos cœurs. Oyez, oyez, braves gens, nous allons vous conter notre histoire.

Le ciel est gris et le temps tout triste lorsque nous arrivons au carrefour de la croix du destin , c'est à cet endroit que nous rencontrons pour la première fois l'enchanteur Corwin qui a pour mission de nous aider. Seulement, nous devons commencer par subir une épreuve sur les contes ou les légendes. Ayant choisi de répondre a des questions portant sur des légendes, nous devons trouver les reponses à des problèmes tels que le nombre de têtes qu'avait Cerbère, chien gardant les enfers, le nombre de collines entourant Rome ou le nombre d'annees pendant lesquelles Ulysse erra sur les mers. Notre victoire a ce test prouve que nous sommes capables de triompher du terrible Kantor, dans son château de Roc-Noir. Mais avant cela, il nous faut rencontrer Dworkin le gnome-musicien dans la forêt d'Ambre.

Le chemin est long jusqu'à cette forêt impressionnante ou encore une fois nous devons passer un test pour pouvoir progresser dans de bonnes conditions. Cette fois, après avoir entendu un sol, nous devons dire sans nous tromper si les huit notes que nous entendons (une par une) sont un sol ou non. Un sans-faute nous permet d'obtenir de la poudre magique et nous pouvons avoir un second indice en passant une autre épreuve ce que nous nous empressons d'accepter. Ainsi, nous apprenons que cette poudre magique nous révèlera l'invisible. Beaucoup plus tard, nous arrivons en vue d'un petit pont où nous rencontrons le poète distrait qui, comme son nom l'indique, a mélange 2 poésies , il nous incombe donc de remettre les vers a leur place puis de réécrire les strophes d'une poesie redigee en prose pour obtenir 7 mots qui nous seront tres utiles pour la suite. Nous traversons alors la Lande de Guernemeur et

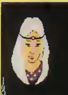








trouvons au pied d'un menhir, un message écrit avec de l'encre sympathique ; heureusement que nous possédons ce qu'il faut pour en percer le secret...
Ayant maintenant tous les indices nécessaires en notre possession, nous pénétrons dans le château de Roc-Noir et nous nous préparons pour la fête devant se dérouler le soir même. Réussirons-nous à sortir cette pauvre Viviane des griffes de Kantor ?





Notre avis :

Dans la catégorie éducatif, voici enfin un logiciel qui fait vivre une aventure originale tout en conservant l'aspect pédagogique. Outre l'intérêt des connaissances que Troubadours peut apporter à un jeune entre 9 et 14 ans, vous avez également le plaisir des yeux grâce à un superbe graphisme et le plaisir des oreilles par la musique qui l'accompagne. Deux choses à noter : un enfant jouant seul pourra parfois sécher car les questions ne sont pas toujours faciles ; enfin, en plus de l'aventure se trouve un jeu d'arcade/aventure vous permettant de composer des mots de 4 lettres. A conseiller !



LES PRIVES

Compilation



Avant de faire [illegible] que ce soit avec cette compilation, sachez qu'il faut des [illegible] et [illegible] ne devez pas [illegible] [illegible] car [illegible] toutes les [illegible].
Tout commence avec une affaire délicate dans laquelle vous [illegible] de l'Héritage de votre chère tante. Elle a eu la [illegible] [illegible] seul et unique héritier mais en posant des conditions : il vous faut donc sortir absolument vainqueur de toute une série d'épreuves ! Après avoir vécu cette aventure, vous êtes complètement prêt à remplir votre rôle de détective privé dans 2 affaires particulièrement délicates. Tout d'abord **L'affaire Vera Cruz** où vous devez trouver la raison du décès suspect de l'habitante d'un immeuble. Ensuite, fort de [illegible] expérience, vous pouvez enchaîner avec **L'affaire Sydney** où là, le crime ne fait [illegible] encore reste-t-il à découvrir le meurtrier ! Pour terminer, après vous être [illegible] les méninges, vous [illegible] détendre avec un petit jeu [illegible], **la Formule** où vous devez aider le professeur Nitro à [illegible] en réunissant tous les éléments [illegible] réaliser la formule...

Notre avis :

Cette compilation fait partie d'une nouvelle collection de jeux, lancée par Infogrames, qui sont regroupés par thème et par machine, ce qui va ravir tous les détectives en herbe car ce sont des affaires de bonne qualité. A noter la recherche effectuée pour le packaging !



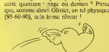


GABRIELLE

Arcade



A chaque époque, il se trouve des personnages qui semblent être des annonciateurs du futur ; pour vous prouver mes dires, je ne vous donnerai qu'un exemple, un seul : figurez-vous que dans les années 1980, il y a eu un chanteur qui chantait à tue-tête et désespérement GABRIELLE ! Eh bien, il aura fallu attendre jusqu'à ce jour (nous sommes quand même en 3001...) pour la voir enfin apparaître ! Remarquez, cela valait la peine d'attendre ! On dit que c'est un ange mais je me pose quand même cette question : ange ou démon ? Parce que, comme dirait Olivier, un tel physique (95-60-90), cela laisse rêveur !



Revenons les pieds sur terre, car nous ne sommes pas encore au paradis, loin de là ! Avant de continuer, je dois vous expliquer la raison de la présence de Gabrielle à nos côtés : nous les hommes, ou plutôt nos ancêtres ont un peu trop joué avec les boutons rouges et ont ainsi déclenché un cataclysme nucléaire. Pour les punir, ils furent jetés en enfer, mais le temps de la clémence est arrivé pour toutes les âmes repenties (et je pense qu'il va y en avoir beaucoup quand ils verront Gabrielle !). Notre cher ange commence donc son périple dans de nombreux dédales où il lui faut affronter des robots qui lui pompent son énergie. Heureusement que "pour se refaire", Gabrielle trouve sur son chemin des petits anges qui lui redonnent suffisamment de forces pour continuer à progresser ; par ailleurs, il y a également des cœurs qui sont là pour permettre de faire le nettoyage par le vide lorsqu'un écran devient un peu trop dangereux ou un peu trop encombré. Seulement, il ne suffit pas de se promener à la recherche des âmes repenties, il faut également découvrir la porte de sortie, d'où l'utilité de trouver et de ramener une belle clé en or ! Avant défoncé cette fameuse porte, Gabrielle se trouve alors propulsée... en enfer ! Tout est à recommencer mais cette fois, c'est plus difficile car le sol a une forte tendance à brûler les pieds ! Heureusement que notre ange peut voler ! De plus, les portes de l'enfer étant particulièrement bien gardées, la clé est emprisonnée derrière un mur de briques qu'il faut faire sauter en trouvant un détonateur ; dur, dur ! Et lorsque Gabrielle se présente tout heureuse devant la porte qui laisse entrevoir un coin de ciel bleu, elle se retrouve... sur Terre ! Cette "promenade" est-elle sans fin ? Où se trouve donc le Paradis ? se dit ce bel ange qui est en train de vivre son purgatoire.





Notre avis :

Gabrielle peut être qualifiée comme une belle réussite car les graphismes et les couleurs sont superbes. L'animation est plus que correcte dans l'ensemble mais il est dommage que la vitesse de l'ange soit fortement diminuée lorsqu'il y a beaucoup de sprites à l'écran. Quoi qu'il en soit, je vous prédis de bons moments de détente en compagnie de cet ange fort agréable.



DEFI AU TAROT

Simulation Jeu



Puisqu'il en est ainsi, je te mets au défi !. Et c'est sur cette phrase lancée du plus haut de son dédain qu'il quitta majestueusement la pièce. Mais quelle mouche avait bien pu le piquer ? Pensant qu'il s'agissait sûrement d'un effet théâtral et que sa sortie n'était qu'une fausse sortie, je décidai de l'attendre ici. Tiens, si j'allumais mon ordinateur, il y a justement une disquette qui me tend les bras !

C'est avec stupeur que je vois apparaître à l'écran : Defi au tarot. Je commence à comprendre : il voudrait bien que je teste ce jeu mais comme il ne sait pas jouer au tarot, il a préféré faire une sortie en toute dignité ! Eh bien, soit ! Je vais le relever, son défi !

Je me retrouve donc seule face à 3 adversaires gérés par l'ordinateur ; je suis au Sud et c'est Est qui a distribué. Que vais-je faire ? Je consulte mon jeu qui est affiché à l'écran : un bout (le 21), un roi, plusieurs atouts. Allez, pour se chauffer, je décide de prendre une petite ; et qui sait, il y a peut-être quelques bonnes cartes dans le chien ! Mes 3 adversaires ayant passé leur tour, je découvre mon chien ; pas si mal ! 2 atouts et une dame. De ce fait, je vais pouvoir annoncer une poignée.

Après avoir reconstitué mon chien, la partie s'engage ; je fais une ouverture savante à trèfle et j'essaie de passer la main pour voir ce qu'ils vont faire. Malheureusement, au 4ᵉ pli alors que je fournis sagement, Nord décide de couper avec son petit. Je n'ai donc plus aucune chance de récupérer un "bout", il va donc falloir que je remplisse mon contrat en faisant 51 points ! Je passe donc à l'attaque et, heureusement pour moi, ma poignée d'atouts comporte des atouts élevés ce qui fait que je vais avoir tous mes adversaires à l'usure ! Je suis très fière de remplir mon contrat en faisant 10 de mieux ! (Si j'avais su, j'aurais fait une garde). Etant fortement encouragée par ces débuts prometteurs, je remise dans le pot avec mes petits camarades fictifs et en avant pour une nouvelle partie !

Notre avis :

Quand on est amateur de jeux de cartes, il n'est pas toujours évident de rassembler les 3 partenaires nécessaires d'où l'intérêt de ce jeu. Les graphismes sont acceptables et l'utilisation du jeu simple, par contre ne comptez pas apprendre à jouer au tarot avec ce logiciel car les règles sont censées être connues. Enfin, pour terminer, 2 petits détails : sur les règles officielles du jeu de tarot, il est dit que le jeu s'effectue dans le sens inverse des aiguilles d'une montre ce qui n'est pas respecté ici, ensuite, on a parfois l'impression que les adversaires jouent un peu trop en fonction de votre jeu.

GEE BEE AIR RALLY

Simulation

Connaissez-vous les Gee-Bee ? Non, eh bien il s'agit de petits avions de course trapus pourvus d'un moteur très puissant. Ils n'ont pas une ligne très élégante mais sont rapides et assez dangereux. D'ailleurs un pilote les avait surnommés les "cercueils volants." Donc nous sommes en 1930 et vous êtes un des pilotes qui participent à la Cartwright Cup. Il s'agit d'une épreuve comprenant 4 courses successives avec une étape spéciale à la fin. Assez discuté ! Installez-vous aux commandes, saisissez le manche à balai, mettez le contact et vous voilà bientôt en l'air. Enfin, vous restez assez près du sol pour apercevoir les balises qui jalonnent le parcours. Il est conseillé de ne pas trop s'éloigner du chemin car le chronomètre se met à fonctionner quatre fois plus vite. Bientôt vous apercevrez vos adversaires qui volent un peu moins rapidement que vous. Ainsi il vous sera facile de passer en tête. La plus grande difficulté réside dans le dépassement : il faut manœuvrer astucieusement pour passer à côté, au-dessus ou au-dessous des autres appareils. Si vous heurtez trop souvent les concurrents, il ne vous restera qu'à vous éjecter de votre "cercueil volant".

Mais voici déjà l'arrivée : vous atterrissez sans problèmes sous les acclamations de la foule.







Vous voici reparti pour la deuxième manche. Le décor a changé de couleur, le principe est le même, vous devez remporter une course comprenant cette fois-ci encore plus d'adversaires.

Si vous parvenez au bout des 4 circuits, l'épreuve spéciale consiste en un vol de rase-mottes afin de faire éclater des ballons rouges. Il y a un nombre défini de ballons à faire éclater avant de commencer à marquer des points.

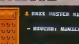
Et peut-être qu'avec de la chance, vous serez le héros de la journée et recevrez la coupe d'argent, symbole de votre victoire.

Notre avis :

Gee Bee Air Rally n'est pas vraiment un beau logiciel, graphiquement parlant, mais le scénario a le mérite d'être original. Il s'agit en effet de la première simulation de course aéronautique. Le jeu est assez rapide, mais n'est peut-être pas d'un grand intérêt parce que trop monotone dans sa présentation malgré les écrans humoristiques des atterrissages en parachute.

MAXI MASTER MIND







Oui, oui vous avez bien lu ! un master mind. Il n'y a rien de plus neuf ? C'est vrai qu'il ne s'agit pas d'un jeu débordant d'originalité mais celui-ci possède une qualité : il est superbement réalisé. Cependant la réalisation soignée se paye : une partie du programme est écrite en langage machine.

Le premier programme sera sauvé sous le nom MASTER.BAS et le second par MIND.BAS. Il vous suffira de lancer MIND.BAS pour avoir le programme MASTER.BIN. Sur cassette, les programmes devront être mis les uns à la suite des autres, c'est-à-dire : MASTER.BAS suivi de MASTER.BIN. Le jeu démarre avec un RUN "MASTER".

MASTER

```
10 ' ********************        >LA
20 ' *                  *        >LB
30 ' *  MAXI MASTER MIND *       >LC
40 ' *                  *        >LD
50 ' *   VINCENT GUILLET *       >LE
60 ' *                  *        >LF
70 ' *       2-3/88     *        >LG
80 ' *                  *        >LH
90 ' ********************        >LJ
100 CLS:INK 0,0:BORDER 0:PAPER 0:ME >UV
MORY &7FFF:LOAD"MASTER.BIN",&8000
110 ' *** INITIALISATION ***      >RC
120 MODE 0:DEFINT B-Z:COUP=1:DIM co >UV
mb(6),COUL(6),z(6),d(6),j$(3),k$(3)
130 RESTORE 150:FOR T=0 TO 14:READ >AH
A:INK T,A:NEXT:BORDER 0:WINDOW#1,1,
40,3,25:WINDOW#2,11,20,13,19:N1=1:N
2=1:J$(1)="MASTER MIND":K$(1)="NOVI
CE"
140 ENT 1,12,-5,4,12,-5,4,12,-5,4:E >ET
NT 2,200,20,5:ENT 3,100,-4,1
150 DATA 0,2,14,23,26,3,6,15,16,24, >LF
25,9,18,10,8
160 DEF FN ad=PEEK(&A000)+PEEK(&A00 >DJ
1)*256:DEF FN RA=INT(RND*(4+N1*2-(N
2=3)))+1
170 ' *** MENU ***                >RJ
180 CLS#1:X=40:Y=191:A$="@ MAXI MAS >PK
TER MIND @":GOSUB 810:X=68:Y=163:A$
="MENU":GOSUB 810:X=50:Y=143:A$="1^
 EXPLICATION":GOSUB 810:X=50:Y=127:
A$="2^ DIFFICULTE":GOSUB 810:X=50:Y
=111:A$="3^ JEU":GOSUB 810:X=56:Y=8
7:A$="VOTRE CHOIX:":GOSUB 810:GOSUB
 830
190 I=VAL(INKEY$):IF I<1 OR I>3 THE >CX
N 190 ELSE CALL &8080,50324,&8100+I
*16,&802:SOUND 1,i*10+10,5,4:FOR T=
1 TO 800:NEXT:ON I GOTO 280,210,360
200 '*** DIFFICULTE ***           >RC
210 CLS#1:X=60:Y=175:A$="DIFFICULTE >NK
":GOSUB 810:X=68:Y=151:A$="PARTIE":
GOSUB 810:X=40:Y=127:j$(1)="MASTER
MIND":a$="1^ "+j$(1):GOSUB 810:X=40
:Y=111:j$(2)="SUPER MASTER MIND":a$
="2^ "+j$(2):GOSUB 810:X=40:Y=95:j$
(3)="MAXI MASTER MIND"
220 a$="3^ "+j$(3):GOSUB 810:X=56:Y >CU
=71:A$="VOTRE CHOIX:":GOSUB 810:GOS
UB 830
230 N1=VAL(INKEY$):IF N1<1 OR N1>3 >XP
THEN 230 ELSE CALL &8080,50484,&810
0+N1*16,&802:SOUND 1,n1*10+10,5,4:F
OR T=1 TO 800:NEXT
240 CLS#1:X=60:Y=175:A$="DIFFICULTE >VU
":GOSUB 810:X=62:Y=151:A$="CATEGORI
E":GOSUB 810:X=46:Y=127:k$(1)="NOVI
CE":a$="1^ "+k$(1):GOSUB 810:X=46:Y
=111:k$(2)="AMATEUR":a$="2^ "+k$(2)
:GOSUB 810:X=46:Y=95:k$(3)="EXPERT"
250 a$="3^ "+k$(3):GOSUB 810:X=54:Y >CW
=71:A$="VOTRE CHOIX:":GOSUB 810:GOS
UB 830
260 N2=VAL(INKEY$):IF N2<1 OR N2>3 >NB
THEN 260 ELSE CALL &8080,50482,&810
0+N2*16,&802:SOUND 1,n2*10+10,5,4:F
OR T=1 TO 800:NEXT:GOTO 180
270 ' *** EXPLICATION ***         >RF
280 RESTORE 340:RESTORE 330:RESTORE >MD
 320:RESTORE 310:RESTORE 300
290 FOR F=1 TO 5:CLS#1:X=58:Y=175:A >MJ
$="EXPLICATION":GOSUB 810:FOR Y=143
 TO 23 STEP -14:X=4:READ A$:GOSUB 8
10:NEXT:X=80:Y=12:A$="UNE TOUCHE":G
OSUB 810:GOSUB 830:CALL &BB06:NEXT:
GOTO 180
300 DATA CE JEU POSSEDE LES MEMES R >FU
EGLES QUE LE,MASTER MIND AVEC 3 NIV
EAUX,SUPPLEMENTAIRES.,,@ MASTER MIN
D @,,^ 4 COULEURS DANS LA COMBINAIS
ON,^ UNE PALETTE DE 6 COULEURS,,@ S
UPER MASTER MIND @,,^ 5 COULEURS DA
NS LA COMBINAISON
310 DATA ^ UNE PALETTE DE 8 COULEUR >HA
S.,@ MAXI MASTER MIND @,,^ 6 COULEU
RE DANS LA COMBINAISON,^ UNE PALETT
E DE 10 COULEURS.CE JEU VOUS OFFRE
AUSSI 3 AUTRES,NIVEAUX A L INTERIEU
R DE CHACUN DE CES,NIVEAUX.,,@ NOVI
CE @,
320 DATA ^ LES COULEURS DE LA COMBI >LG
NAISON SONT,DISTINCTES LES UNES DES
 AUTRES.,,@ AMATEUR @.,^ LES COULEU
RS DE LA COMBINAISON NE.SONT PAS FO
RCEMENT DISTINCTES.,,@ EXPERT @.,?
COMME POUR  AMATEUR  MAIS LA PALETT
E
330 DATA EST INCREMENTEE D UNE COUL >VF
EUR.,^ VOUS CONTROLEZ LES FLECHES A
VEC LES,TOUCHES  Q W O P' OU LE JOY
STICK ET,VALIDEZ LES COULEURS AVEC
'FIRE  OU, ESPACE'.,^ POUR AVOIR LE
 RESULTAT POSITIONNEZ LE
340 DATA CURSEUR GAUCHE SUR LE CARR >JB
E DE MARQUE,PUIS VALIDEZ.,^ VOUS PO
UVEZ ABANDONNER A TOUT MOMENT,EN AP
PUYANT SUR LA TOUCHE 'G .
350 ' *** TABLEAU ***             >PJ
360 CLS:FOR x=64 TO 204+n1*24 STEP >RV
4:PLOT x,4,5:DRAW x,306+N1*28:NEXT
370 PLOT 56,0,6:DRAW 56,314+n1*28:D >QM
RAW 208+n1*24,314+n1*28:DRAW 208+n1
*24,0:DRAW 56,0:PLOT 56,2:DRAW 208+
n1*24,2:PLOT 56,312+n1*28:DRAW 208+
n1*24,312+n1*28
380 FOR y=16 TO 140+n1*14 STEP 14:C >WM
ALL &80A4,19,y:CALL &8080,FN ad,&80
20,&C06:NEXT:FOR x=33 TO 45+n1*6 ST
EP 6:FOR y=14 TO 130+n1*14 STEP 14
```

```
390 CALL &80A4,x,y:CALL &8080,FN ad,&84BE,&903:NEXT:NEXT    )BX
400 a=n1*24:b=n1*28:FOR t=290+b TO 296+b:PLOT 104,t,6:DRAW 180+a,t:NEXT:PLOT 96,300+b:DRAW 96,270+b:PLOT 96,270+b:DRAW 188+a,270+b:PLOT 188+a,270+b:DRAW 188+a,300+b:PLOT 192+a,298+b,0:DRAW 192+a,268+b:DRAW 96,268+b    )PV
410 PLOT 100,298+b:DRAW 100,272+b:PLOT 192+a,266+b:DRAW 100,266+b:PLOT 184+a,272+b:DRAW 184+a,294+b    )JL
420 X=90+(N1=2)*18+(N1=3)*12:Y=191:A$="@ "+J$(N1)+" @":GOSUB 810:X=80:Y=159:A$="? NIVEAU: "+K$(N2):GOSUB 810:X=80:Y=119:A$="? COUP: 1":GOSUB 810    )XA
430 x=87:y=25:CALL &80A4,x,y:a=FN ad:FOR t=0 TO 3+n1*2-(n2=3):CALL &8080,a,&83B0+t*27,&902:a=a+3:NEXT    )PC
440 PLOT 438+n1*48-(n2=3)*24,52,5:DRAW 340,52:DRAW 340,32:DRAW 438+n1*48-(n2=3)*24,32:PLOT 332,56,6:DRAW 440+n1*48-(n2=3)*24,56:DRAW 440+n1*48-(n2=3)*24,30:DRAW 332,30:DRAW 332,56    )VY
450 RANDOMIZE TIME:'*** RANDOMIZE ***    )PY
460 IF N2=1 THEN 470 ELSE FOR T=1 TO 3+N1:COMB(T)=FN RA:NEXT:GOTO 500    )PD
470 COMB(1)=FN RA:FOR T=1 TO 3+N1    )ZT
480 comb(t)=FN ra:FOR h=1 TO t-1:IF comb(h)=comb(t) THEN 480 ELSE NEXT:NEXT    )ZB
490 '*** CONTROLE ***    )TD
500 GOSUB 830:x1=31:y1=coup*14+6:x2=85:y2=37:CALL &80A4,x1,y1:CALL &8080,FN ad,&80D6,&502:CALL &80A4,x2,y2:CALL &8080,FN ad,&80F0,&802    )YG
510 IF INKEY(52)=0 THEN 780 ELSE IF INKEY(47)=0 OR JOY(0)=16 THEN GOSUB 840:GOSUB 830:GOTO 550 ELSE ax1=((INKEY(67)=0 OR JOY(0)=4)AND x1>28)*6-((INKEY(59)=0 OR JOY(0)=8) AND x1<(2+n1)*6+30)*6:IF ax1=0 THEN 530 ELSE IF ax1+x1<28 THEN 570    )EP
520 CALL &80A4,x1,y1:CALL &8080,FN ad,&81C6,&502:x1=x1+ax1:CALL &80A4,x1,y1:CALL &8080,FN ad,&80D6,&502:SOUND 1,x1/2+16,5,4:GOSUB 840:GOSUB 830    )PU
530 ax2=((INKEY(34)=0 OR JOY(0)=2)AND x2>85)*6-((INKEY(27)=0 OR JOY(0)=1) AND x2<(99+n1*12-(n2=3)*6))*6:IF ax2=0 THEN 510    )TN
540 CALL &80A4,x2,y2:CALL &8080,FN ad,&81D0,&802:x2=x2+ax2:CALL &80A4,x2,y2:CALL &8080,FN ad,&80F0,&802:SOUND 1,(x2-55)/2+15,5,4:GOSUB 840:GOSUB 830:GOTO 510    )UN
550 co=(x2-85)/6:coul((x1-31)/6+1)=co+1:CALL &80A4,x1+2,y1-6:CALL &8080,FN ad,&83B0+co*27,&903:SOUND 1,x1/2+15,5,4:GOSUB 840:GOSUB 830:GOTO 510    )QE
560 '*** CONTROLE VALIDATION ***    )TB
570 SOUND 1,100,20,4,,3:CALL &80A4,x1,y1:CALL &8080,FN ad,&81C6,&502:CALL &80A4,23,y1:CALL &8080,FN ad,&81B6,&502    )ED
580 IF INKEY(47)=0 OR JOY(0)=16 THEN 600 ELSE IF INKEY(59)=0 OR JOY(0)=8 THEN CALL &80A4,23,y1:CALL &8080,FN ad,&81E6,&502:SOUND 1,30,5,5,4:CALL &80A4,31,y1:CALL &8080,FN ad,&80D6,&502:FOR t=1 TO 400:NEXT:GOTO 510 ELSE 580    )VC
590 '*** COMPARAISON ***    )TE
600 SOUND 1,100,80,4,,1:FOR t=1 TO 1500:NEXT:FOR t=1 TO 3+n1:coul(t)=coul(t)-(coul(t)=0)*11:IF coul(t)=11 AND(n2<3 OR n1<3) THEN 700 ELSE z(t)=comb(t):d(t)=0:NEXT:bla=0:noi=0    )HI
610 FOR t=1 TO 3+n1:FOR h=1 TO 3+n1:IF z(h)=coul(t) THEN z(h)=0:h=5:bla=bla+1    )BD
620 NEXT:NEXT:FOR t=1 TO 3+n1:noi=noi-(comb(t)=coul(t)):NEXT:a=(coup-1)*28    )EJ
630 '*** RESULTAT ***    )RY
640 RESTORE 680:bla=bla-noi:FOR t=1 TO bla:GOSUB 850:SOUND 1,INT(RND*40)+10,5,4:PLOT x,y+a,4:PLOT x,y+a-2,4:NEXT    )ME
650 FOR t=1 TO noi:GOSUB 850:SOUND 1,INT(RND*40)+10,5,4:PLOT x,y+a,0:PLOT x,y+a-2,0:NEXT:CALL &80A4,23,y1:CALL &8080,FN ad,&81E6,&502:CALL &80A4,X2,Y2:CALL &8080,FN AD,&81D0,&802:FOR t=1 TO 6:coul(t)=0:NEXT    )RU
660 IF NOI=3+n1 THEN GOSUB 840:GOTO 720 ELSE COUP=COUP+1:IF COUP 9+N1 THEN GOSUB 840:GOTO 740 ELSE IF COUP<10 THEN CALL &8080,50008,coup*16+&8100,&802:GOTO 500    )WC
670 CALL &8080,50008,&8110,&802:CALL &8080,50010,(coup-10)*16+&8100,&802:GOTO 500    )EP
680 DATA 82,26,82,18,94,26,94,18,106,26,106,18    )LF
690 '*** REPLIQUES ***    )TF
700 GOSUB 860:x=80:y=95:a$="LE VIDE N'EST PAS":GOSUB 820:x=80:y=79:a$="UTILISE A CE NIVEAU.":GOSUB 820:GOSUB 840:x=106:y=55:a$="UNE TOUCHE":GOSUB 820:GOSUB 830    )LD
710 CALL &BB06:CALL &80A4,X2,Y2:CALL &8080,FN AD,&81D0,&802:CALL &80A4,23,y1:CALL &8080,FN ad,&81E6,&502:CLS#1:GOSUB 830:GOSUB 840:GOTO 500    )EY
720 GOSUB 860:FOR t=1 TO 3:SOUND 1,100,20,4,,2:NEXT:SOUND 1,100,80,4,,1:FOR t=1 TO 3000:NEXT:x=80:y=95:a$="YEAHH!!.. VOUS AVEZ":GOSUB 820:x=80:y=79:a$="GAGNE!..":GOSUB 820:GOSUB 760:GOSUB 840    )HU
730 x=106:y=55:A$="UNE TOUCHE":GOSUB 820:GOSUB 830:CALL &BB06:RUN 110    )TQ
740 GOSUB 860:FOR t=1 TO 3:SOUND 1,100,20,4,,2:NEXT:SOUND 1,100,80,4,,2:FOR t=1 TO 3000:NEXT:x=80:y=95:a$="DOMMAGE!.. VOUS AVEZ":GOSUB 820    )KA
750 X=80:Y=79:A$="PERDU!..":GOSUB 820:GOSUB 840:X=106:y=55:A$="UNE TOUCHE":GOSUB 820:GOSUB 760:GOSUB 830:CALL &BB06:RUN 110    )EE
760 FOR t=290+n1*28 TO 296+n1*28:PLOT 104,t,5:DRAW 180+n1*24,t:NEXT:PLOT 184+n1*24,298+n1*28:DRAW 184+n1*24,272+n1*28    )FU
770 T=1:FOR X=28 TO 40+N1*6 STEP 6:CALL &80A4,X,146+N1*14:CALL &8080,FN AD,(COMB(T)-1)*27+&83B0,&903:T=T+1:NEXT:RETURN    )VT
780 GOSUB 860:FOR t=1 TO 3:SOUND 1,100,20,4,,1:SOUND 2,100,20,4,,2:NEXT:SOUND 2,100,80,4,,2:SOUND 1,100,80,4,,1:FOR t=1 TO 3000:NEXT:x=80:y=95:a$="VOUS N'ETES PAS":GOSUB 820:X=80:Y=79:A$="TRES CORIACE...":GOSUB 820:GOSUB 760:GOSUB 840    )DX
790 X=106:y=55:A$="UNE TOUCHE":GOSUB 820:GOSUB 830:CALL &BB06:RUN 110    )TX
800 '*** SOUS PROGRAMMES ***    )FJ
810 A$=UPPER$(A$):CALL &80A4,x,y:a=FN ad:FOR T=1 TO LEN(A$):CALL &8080,a,(ASC(MID$(A$,t,t+1))-32)*16+&8000,&802:a=a+2:NEXT:RETURN    )RV
820 A$=UPPER$(A$):CALL &80A4,x,y:a=FN ad:FOR T=1 TO LEN(A$):s=RND*40+5:SOUND 1,50,s/10+1,5:SOUND 1,0,1,1:FOR h=1 TO s*4:NEXT:CALL &8080,a,(ASC(MID$(A$,t,t+1))-32)*16+&8000,&802:a=a+2:NEXT:RETURN    )QM
830 WHILE INKEY$<>"":WEND:RETURN    )CJ
840 FOR t=1 TO 300:NEXT:RETURN    )ZK
850 RESTORE 680:g=INT(RND*6+1):IF d(g)=1 THEN 850 ELSE FOR s=1 TO g:READ x,y:NEXT:d(g)=1:RETURN    )EJ
860 CALL &80A4,23,(9+n1)*14+6:CALL &8080,FN ad,&81E0,&202:RETURN
```    )JM

MIND

```
80 ' ### THE MASTER BIN ###
85 A=&8000:F=&84D8:L=100:WHILE A<=F:FOR A=A TO A+15:READ C$:IF C$="FIN" THEN 95 ELSE K=VAL("&"+C$):S=S+K+65536*(S+K>32767):IF A<=F THEN POKE A,K
90 NEXT:READ D$:T=VAL("&"+D$):IF T<>S THEN PRINT CHR$(7)"ERREUR LIGNE";L:END ELSE L=L+5:WEND
95 PRINT"CHARGEMENT TERMINE: SAUVEGARDE":SAVE "MASTER",B,&8000,1241
100 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0000
105 DATA 40,00,40,00,04,00,04,00,44,00,00,00,10,00,00,00,00DC
110 DATA 3C,3C,3C,3C,3C,78,3C,3C,3C,3C,3C,50,78,F0,F0,F0,0744
115 DATA F0,50,78,F0,F0,F0,F0,50,78,F0,F0,F0,F0,50,78,F0,12FC
120 DATA F0,F0,F0,50,78,F0,F0,F0,F0,50,78,F0,F0,F0,F0,50,1F2C
125 DATA 78,F0,F0,F0,F0,50,78,F0,F0,F0,F0,50,28,00,00,00,2864
130 DATA 00,50,00,00,00,00,00,50,00,00,00,00,00,00,00,00,2904
135 DATA 04,00,44,00,20,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,296C
140 DATA DD,4E,00,DD,46,01,DD,5E,02,DD,56,03,DD,6E,04,DD,305A
145 DATA 66,05,C5,E5,41,1A,00,77,13,23,10,F9,E1,CD,26,BC,3710
150 DATA C1,10,EF,C9,DD,6E,00,DD,66,01,DD,5E,02,DD,56,03,3E9B
155 DATA CD,1D,BC,22,00,A0,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,41CC
160 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,04,00,44,00,20,00,4234
165 DATA F0,F0,F0,F0,F0,F0,D2,F0,C3,A5,A5,1A,F0,30,A5,30,4DB2
170 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,04,00,44,00,00,00,4DFA
175 DATA 00,00,82,00,82,00,41,05,05,05,00,1A,00,30,05,30,4FCD
180 DATA C0,80,B0,80,08,08,08,08,88,88,88,88,30,20,00,00,549D
185 DATA 40,00,C0,00,04,00,04,00,44,00,44,00,10,00,00,00,563D
190 DATA C0,80,00,80,00,08,0C,08,88,00,88,00,30,20,00,00,5979
195 DATA C0,B0,00,80,00,08,04,08,00,88,00,88,30,20,00,00,5CAD
200 DATA 80,00,B0,00,08,08,0C,08,00,88,00,88,00,20,00,00,5F01
205 DATA C0,80,B0,00,08,00,0C,08,00,88,00,88,30,20,00,00,623D
210 DATA C0,80,80,00,08,00,0C,08,88,88,88,88,30,20,00,00,6689
215 DATA C0,80,00,90,00,08,00,08,44,00,44,00,10,00,00,00,68F1
220 DATA C0,80,80,30,08,08,0C,08,88,88,88,88,30,20,00,00,6DC5
225 DATA C0,80,80,80,08,08,0C,08,00,88,00,88,30,20,00,00,7189
230 DATA 00,00,00,00,40,00,04,00,00,00,44,00,10,00,00,00,7221
235 DATA F0,F0,F0,F0,00,00,82,00,C3,A5,A5,1A,F0,30,2D,30,7A07
240 DATA F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,8907
245 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,8907
250 DATA F0,F0,F0,F0,00,00,00,00,00,00,F0,F0,F0,F0,3C,3C,90FF
255 DATA 00,00,00,00,00,00,45,CF,11,33,00,00,00,00,00,00,9257
260 DATA 14,28,54,28,54,28,54,28,00,00,BC,3C,BC,3C,54,28,9673
265 DATA C0,80,B0,80,08,08,0C,08,88,88,88,88,20,20,00,00,9B37
270 DATA C0,80,80,80,08,08,0C,00,88,88,88,88,30,20,00,00,A0U3
275 DATA D0,80,B0,00,08,00,08,00,88,00,88,00,30,20,00,00,A323
280 DATA C0,00,B0,80,08,08,08,08,88,88,88,88,30,00,00,00,A763
285 DATA C0,80,80,00,08,00,0C,00,88,00,88,00,30,20,00,00,AA97
290 DATA C0,80,B0,00,08,00,0C,00,88,00,88,00,20,00,00,00,A09B
295 DATA C0,80,80,00,08,00,08,00,88,88,88,88,30,20,00,00,B1DB
300 DATA 80,80,B0,80,08,08,0C,08,88,88,88,88,20,20,00,00,B65F
305 DATA D0,80,40,00,04,00,04,00,44,00,44,00,30,20,00,00,8BBF
310 DATA C0,80,40,00,04,00,04,00,44,00,44,00,30,08,00,00,BAFF
315 DATA 80,80,80,80,0C,00,0C,00,CC,00,88,88,20,20,00,00,BF33
320 DATA 80,00,B0,00,08,00,08,00,88,00,88,00,30,20,00,00,C1A3
325 DATA B0,80,C0,80,0C,08,08,08,88,88,88,88,20,20,00,00,C667
330 DATA 80,80,B0,80,08,08,0C,08,CC,88,88,88,20,20,00,00,CB2F
335 DATA C0,80,B0,80,08,08,08,08,88,88,88,88,30,20,00,00,CFFF
340 DATA C0,80,B0,80,08,08,0C,08,88,00,88,00,20,00,00,00,0393
345 DATA C0,80,B0,80,08,08,08,08,88,88,88,88,30,20,00,10,D873
350 DATA C0,80,80,80,08,08,0C,00,88,88,88,98,20,20,00,00,DD2F
355 DATA C0,80,80,00,08,00,0C,08,00,88,00,68,30,20,00,00,E068
360 DATA C0,80,40,00,04,00,04,00,44,00,44,00,10,00,00,00,E28B
365 DATA 80,80,80,80,08,08,08,08,88,88,88,88,30,20,00,00,E71B
370 DATA 80,80,80,B0,08,08,08,08,88,88,CC,88,10,00,00,00,EBAF
375 DATA 80,80,80,80,08,08,08,08,CC,88,CC,88,20,20,00,00,F0B7
380 DATA 80,80,80,80,04,00,04,00,44,00,88,88,20,20,00,00,F453
385 DATA 80,80,B0,80,08,08,0C,08,44,00,44,00,10,00,00,00,F70F
390 DATA C0,80,00,80,00,08,04,00,88,00,88,00,30,20,00,00,FA3B
395 DATA E0,D0,F0,90,C0,F0,90,C0,50,C0,C0,50,C0,C0,50,C0,051B
400 DATA C0,50,40,80,50,A0,00,50,F0,00,F0,A4,58,F0,18,0C,0C1B
405 DATA F0,18,0C,50,0C,0C,50,0C,0C,50,0C,0C,50,04,08,50,0F13
410 DATA A0,00,50,F0,00,F0,B4,78,F0,38,3C,F0,38,3C,50,3C,1663
415 DATA 3C,50,3C,3C,50,3C,3C,50,14,28,50,A0,00,50,F0,00,1AEB
420 DATA F0,F4,F8,F0,B8,FC,F0,B8,FC,50,FC,FC,50,FC,FC,50,27EF
425 DATA FC,FC,50,54,A8,50,A0,00,50,F0,00,F0,B1,72,F0,32,3098
430 DATA 33,F0,32,33,50,33,33,50,33,33,50,33,33,50,11,22,34C5
435 DATA 50,A0,00,50,F0,00,F0,B5,7A,F0,3A,3F,F0,3A,3F,50,3C36
440 DATA 3F,3F,50,3F,3F,50,3F,3F,50,15,2A,50,A0,00,50,F0,410F
445 DATA 00,F0,A1,52,F0,12,03,F0,12,03,50,03,03,50,03,03,45A8
450 DATA 50,03,03,50,01,02,50,A0,00,50,F0,00,F0,F1,F2,F0,4C44
455 DATA 82,F3,F0,82,F3,50,F3,F3,50,F3,F3,50,F3,F3,50,51,57C1
460 DATA A2,50,A0,00,50,F0,00,F0,E4,D8,F0,98,CC,F0,98,CC,61E7
465 DATA 50,CC,CC,50,CC,CC,50,CC,CC,50,44,88,50,A0,00,50,69FB
470 DATA F0,00,F0,E1,D2,F0,92,C3,F0,92,C3,50,C3,C3,50,C3,7501
475 DATA C3,50,C3,C3,50,41,82,50,A0,00,50,F0,00,F0,B4,78,7CF9
480 DATA F0,28,14,F0,28,14,50,28,14,50,28,14,50,28,14,50,8145
485 DATA 14,28,50,A0,00,50,F0,00,F0,FIN
```

LISTE DES BANCS D'ESSAIS

NOM OU LOGICIEL	EDITEUR	N°
"Z" COMME ZARK DAVOR	Cobra Soft	10
3D GRAND PRIX	Amsoft	11
3D STUDIO	Cobra Soft	16
3D ZICON	A.M.S.	16
4 ACES	Digital Intégration	18
720 DEGRES	US Gold	16
ACADEMY	CRL	10
AIRWOLF 2	Elite	13
AMAUROTE	M A D.	15
ANGLEBALL	M A D.	16
ARKANOID	Imagine	14
ARMY MOVES	Imagine	11
ASTERIX		
CHEZ RAHAZADE	Coktel Vision	16
BARBARIAN	Palace Software	11
BEDLAM	Gol	18
BILLY 2	Loriciels	18
BIRDIE	Ere Informatique	15
BIVDUAC	Infogrames	15
BLUEBERRY	Coktel Vision	16
BMX SIMULATOR	Code Masters	13
BOB MORANE Chevalerie	Infogrames	17
BOB MORANE		
Science-Fiction	Infogremes	17
BOMB JACK	Elite	14
BRAVESTARR	Gol	17
BUBBLE GHOST	Ere Informatique	18
BUGGY 2	Chip	11
BUGGY BOY	Elite	17
CALIFORNIA GAMES	Epyx	17
CAPTAIN AMERICA	Gol	16
CARRE D'AS	Coktel Vision	18
CESSNA OVER MOSCOW	Hitsoft	11
CHARLY DIAMS	Loriciels	14
CLASH	Ere Informatique	14
CLASSIQUES N°1	Titus	18
CLASSIQUES N°2	Titus	18
COBRA	Loriciels	15
COMBAT SCHOOL	Ocean	16
COMMANDO	Elite	14
COMPIL'ACTION	Coktel Vision	15
COMPILATION	FIL	10
COMPILATION FIL	FIL	15
CONVOY RAIDER	Gremlin Graphics	13
COSA NOSTRA	Loriciels	11
COSMIC SHOCK		
ABSORBER	Micropool	11
CRAZY CARS	Titus	16
CRYSTAL CASTLES	US Gold	10

NOM OU LOGICIEL	EDITEUR	N°
DAKAR MOTO	Coktel Vision	11
DANGER STREET	Chip	13
DEATH WISH 3	Gremlin Graphics	14
DEFCOM	Bug Byte	14
DEFLEKTOR	Gremlin Graphics	17
DIZZY DICE	Players	18
DRILLER	Incentive Software	18
E.X.I.T.	Ubi Soft	18
EASIART	Métrotec	15
ENDURORACER	Activision	11
ERE NITS	Ere Informatique	11
ERE NITS 2	Ere Informatique	15
EYE	Endurance Games	18
FER ET FLAMME	Ubi Soft	10
FIVE STAR 2	Beau-Jolly	15
FORTERESSE	Loriciels	16
FREDDY HARDEST	Imagine	15
GAME OVER	Imagine	13
GAUNTLET		
THE DEEPER DUNGEONS	US Gold	15
GHOSTS'N GOBLINS	Elite	14
GRAND PRIX 500 cc	Microids	11
GRAND PRIX SIMULATOR	Code Masters	11
GRAPHO	CTS	14
GRYZOR	Océan	17
GUNSTAR	Firebird	11
HAN D'ISLANDE	Loriciels	18
HIT PAK	Hewson	10
HIVE	Firebird	10
HOLLYWOOD OR BUST	Mastertronic	15
HYDROFOOL	FTL	11
INCANTATION	Softhawk	13
INDOOR SPORTS	Databyte	13
INERTIE	Ubi Soft	10
INVASION	Bulldog Software	13
INVITATION	Loriciels	11
IZNOGOUD	Infogrames	17
JACK THE NIPPER II	Gremlin Graphics	15
KINETIK	Firebird	11
KNIGHT RIDER	Océan	13
L'ANGE DE CRISTAL	Ere Informatique	17
L'ANNEAU DE ZENGARA	Ubi Soft	18
L'OEIL DE SET	Ubi Soft	16
LA CHOSE		
DE GROTEMBURG	Ubi Soft	16
LA MARQUE JAUNE	Cobra Soft	18
LE MAITRE DES AMES	Ubi Soft	15
LES DIEUX DE LA MER	Infogrames	14
LES NITS DE LORICIELS	Loriciels	15

CHICHE ! ON PROGRAMME ?

Michel ARCHAMBAULT

Aujourd'hui on va mettre un peu d'ordre dans ce qui est souvent assez confus chez certains d'entre vous ; on va abattre des idées fausses et aussi apprendre du nouveau. De l'ultra super importantissime : comment stocker nos valeurs ; je veux parler des DIM, DATA, OPENIN et OPENOUT. Rien que ça ! Oh ! que vous avez bien fait d'acheter ce numéro d'AMSTAR !!! Car l'article sublime qui va suivre va vous faire faire des cauchemards encore plus sûrement que "HURLEMENTS"... Et sans supplément de prix.

ON FAIT LE POINT ?

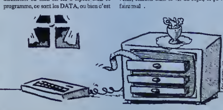
Si on met des variables en mémoire RAM c'est pour s'en servir OK ? Là de deux choses l'une : ou bien on leur donne un nom à chacune, genre P$="TOTOR", etc , ou bien on leur donne un matricule s'il y en a beaucoup, genre numéro de casier du style POTES(92)="Jojo le balafré", c'est-à-dire des "valeurs" (?) mises dans un "tableau DIM". On en reparlera.

Voila pour le premier point. Et maintenant la question logique : "Comment les mettre en mémoire ?". Alors là deux méthodes distinctes: ou bien on les a tapées dans le programme, ce sont les DATA, ou bien c'est le programme qui va aller les chercher dans un FICHIER, et ce grâce à l'instruction OPENIN. Que choisir ? DATA ou fichier ?

Si ces données sont immuables, définitives, autant les mettre dans des lignes de DATA. En revanche si elles peuvent évoluer en terreur ou en nombre alors là on les met en fichier, car c'est beaucoup plus souple que de modifier chaque fois le listing.. Même les plus "maso" seront d'accord sur ce point.

Mais certains vont dire "je me vois bien programmer des lignes de DATA, mais je ne me vois pas taper un fichier !". Vous n'aurez pas à le faire ! c'est l'instruction OPENOUT qui s'en chargera. Alors, rassurés ?

Et maintenant que vous savez où je veux en venir, entrons dans le vif du sujet, et ça va faire mal .



LES TABLEAUX DIM

Notre POTES(92) est ce qu'on appelle une "variable indicée" (=indice, numéro 92). Mais avant tout il faut prévenir le BASIC de la DIMension de notre tableau, par exemple par DIM POTES(350), qui veut dire que l'indice *maximum* sera 350. C'est une prévision prudente, on n'est pas obligé de le remplir !

L'indice zéro existe : on dispose donc de 351 "cases noms", de 0 à 350.

Voyons tout de suite les causes de plantages:

— POTES(31)="Julot" : indice trop élevé ;

— DIM POTES(145) : défense de modifier (ou de confirmer) un DIM déjà établi ;

— AMIS(15)="Marie" : il n'y a pas eu de DIM AMIS.

A ce propos AMIS(3) ou AMIS(8) seraient acceptés , car le BASIC se déclare alors (à votre INSU) un DIM AMIS(10).

Un tableau DIM peut avoir plusieurs COLONNES. Exemples DIM COPAINS(75,2) signifie 76 valeurs (de 0 à 75) avec colonne 0=nom colonne 1=prénom , colonne 2=numéro de téléphone. Donc 3 colonnes, soit 76x3=228 "cases". Si l'on veut connaître le prénom du copain indice 38 on fait PRINT COPAINS (38,1) Simple

Deux remarques :

— On peut garnir un tableau DIM dans un ordre quelconque, et même en laissant des cases vides, même au début.

— Nous avons pris comme exemple des DIM de chaînes, mais c'est tout aussi valable avec des DIM de valeurs numériques, genre DIM PRIX(80,3).

Un des gros avantages des tableaux DIM est qu'ils sont très commodes à explorer avec des boucles FOR NEXT. Exemple : on vous demande de rappeler un copain au 78 50 41 42, qui est-ce ?

```
100 T$="78 50 41 42"
110 FOR N=0 TO 75
120 IF COPAINS(N,2)<>T$ THEN 140
130 PRINT COPAINS(N,0)," ", COPAINS(N,1)
140 NEXT
```

LES LIGNES DE DATA

Huit fois sur dix, ce que l'on met en DATA est destiné à remplir un ou des tableaux DIM. Important : les lignes de DATA peuvent être n'importe où dans le listing ! En temps normal le BASIC les ignore, comme les lignes de REM (ou '). Seule la commande READ (prononcez RID) peut les lire.

Une ligne de DATA commence par : DATA, afin de prévenir le BASIC. Viennent ensuite les valeurs, séparées par une virgule (ou par un espace).

Attention ! Pas de REM en bout de ligne de DATA ! Le BASIC du 6128 le tolère mais pas celui du 464.

Si vous voulez inclure des espaces ou des virgules mettez le tout entre guillemets. Exemple, cette ligne a trois valeurs :

```
160 DATA Tarn,"Haute Vienne", "St Pierre,Miquelon"
```

Supposons que le programme rencontre cette ligne :

```
1280 FOR N=1 TO 12:READ M$(N):NEXT
```

Aussitôt le BASIC reprend le listing depuis le début pour y rechercher les lignes de DATA, même au-delà de cette ligne 1280, même après le END. Ces douze valeurs vont être lues par ces douze READ, même si ces valeurs sont sur plusieurs lignes de DATA. Elles sont prises dans l'ordre du listing. Ceci fait, le BASIC se souviendra de l'endroit exact où il a lu la dernière valeur, même si c'est au milieu d'une ligne de DATA. Les prochains READ prendront la suite à partir de cet endroit. Donc une valeur en DATA ne peut être lue qu'une seule fois ! sauf si on utilise la commande RESTORE, qui va remonter ce "pointeur des DATA" en haut du listing, ou RESTORE suivi d'un numéro de ligne de DATA pour le faire partir d'un endroit voulu.

Il est essentiel que vous ayez bien compris cette mécanique, sinon faites-vous un RESTORE début de ce paragraphe, et relisez.

A présent examinez bien ce petit exemple :

```
10 DATA 12,23,34,Paul
20 FOR N=1 TO 3:READ J:PRINT J:NEXT
30 RESTORE 10
40 FOR N=1 TO 4:READ A$:PRINT A$:NEXT
```

Ceci afin de prouver que des nombres en DATA peuvent être lus aussi bien comme nombres que comme chaînes. Souple, non ?

Deux cas (classiques) de plantages :

— Demander READ d'un nombre et tomber sur une chaîne.

— Demander un READ alors que tout a déjà été lu (sans RESTORE).

Conclusion, il faut de l'ordre quand on tape des lignes de DATA : toujours le même nombre de valeurs par ligne, c'est plus facile à compter.

Nota : pour faire plus ordonné rassemblez vos lignes de DATA, vers le début ou vers la fin.

1

```
10   FICHCOP - fichier des copains - M.A
     RCHAMBAULT 03/88
30 DEFINT A-Z
100 DIM COPAIN$(75,2),OP$(6)
110 DATA NOM,PRENOM,TELEPHONE
120 DATA CHARGER,SAISIR,RECHERCHER,MODIF
    IER,ENREGISTRER,QUITTER
130 FOR N=0 TO 2:READ COPAIN$(0,N):NEXT
140 FOR N=1 TO 6:READ OP$(N):NEXT
1000 ' MENU
1010 CLS:LOCATE 11,3:PRINT "FICHIER des
     COPAINS"
1020 FOR J=1 TO 6
1030 LOCATE 14,J*2+5:PRINT J;"- ";OP$(J)
     :NEXT
1040 LOCATE 1,20:PRINT NF;"fiches"
1050 LOCATE 16,22:INPUT"Reponse ",R$
1060 R=VAL(R$):IF R=0 OR R>6 THEN 1050
1070 ON R GOSUB 2000,3000,4000,5000,6000
     ,7000
1080 GOTO 1000
2000 ' CHARGER
2010 CLS:LOCATE 16,12:PRINT "Patience...
     "
2020 OPENIN"POTES"
2030 INPUT #9,NF
2040 FOR N=1 TO NF:FOR J=0 TO 2
```

ECRITURE ET LECTURE DE FICHIERS

Voici un exemple court d'écriture :

```
100 OPENOUT "ESSAI"
110 PRINT#9,"AMSTAR est super"
120 PRINT#9,"CPC est génial"
130 CLOSEOUT
```

OPENOUT signifie "ouvre en sortie (de la RAM) un fichier dont le nom sera ESSAI". Alors on y écrit par PRINT#9 tout ce que l'on veut. Puis c'est le CLOSEOUT indispensable signifiant "ferme cette sortie".

Si vous tapez CAT vous verrez alors apparaître ce nom de fichier. Si vous avez enregistré ça sur une disquette formatée "système", tapez ICPM puis TYPE ESSAI, et vous verrez alors son contenu.

Et maintenant voyons comment le récupérer en RAM (donc en IN).

```
200 OPENIN "ESSAI"
210 LINE INPUT#9,A$:PRINT A$
220 LINE INPUT#9,B$:PRINT B$
230 CLOSEIN
```

Vous voyez que c'est la même technique, en remplaçant OUT par IN et PRINT par LINE INPUT (plus prudent que INPUT).

Et maintenant la variante passe-partout :

```
210 WHILE NOT EOF:LINE INPUT#9,C$
220 PRINT C$:WEND
```

EOF (= END OF FILE) détecte la fin de fichier et ces deux lignes se traduisent en français par "tant que ce n'est pas la fin du fichier, charge une chaîne, affiche-la, et ainsi de suite".

N° 21

En jargon on dit que le fichier ESSAI comporte deux "ENREGISTREMENTS", (qui pourraient également être des nombres) On dit aussi qu'il s'agit d'un fichier "séquentiel" ou "ASCII". Ce type de fichier se passe de noms d'extensions, mais on aurait aussi pu l'appeler ESSAI.TOC.

LE CADEAU DU MOIS

Histoire d'illustrer tout ce que nous avons vu aujourd'hui je vous ai mijoté un programme UTILE, assez long pour une fois, qu'il vous sera facile d'adapter à vos besoins personnels (Listing 1)

Il s'agit d'une gestion de fichier, simple et efficace On a repris l'exemple de notre DIM COPAINS(75,2), mais il vous sera très facile de le transformer pour gérer votre collection de timbres-poste ou de porte-clefs mérovingiens.

Vous y retrouverez aussi quelques méthodes et astuces expliquées dans les numéros précédents aussi ne vais-je expliquer que ce qui touche au sujet d'aujourd'hui.

— Ligne 100 : on définit deux DIM sur la même ligne, séparés par une virgule ; ce qui évite de répéter le mot DIM

— Lignes 110 et 130 . on utilise l'indice zéro du DIM pour y loger les légendes des colonnes. Une pratique classique.

— C'est de la programmation structurée Le programme s'arrête à la ligne 1080 , tout le reste n'étant que des sous programmes (ou modules) indépendants que vous pouvez donc grossir à votre guise. Vous pourrez aussi en ajouter d'autres

— Lignes 2030 et 6030 · on enregistre tout d'abord dans le fichier le nombre de fiches NF. C'est très pratique

— Lors de la saisie il suffit de taper "Q" ou "q" pour l'abandonner et revenir au menu principal.

— Ligne 1080 à la fin de chaque option il y a retour automatique au menu principal

Et c'est du solide ! Si vous saviez tout ce que j'ai essayé pour le faire planter...

Vous voulez vraiment faire des progrès en programmation ? Alors, après l'avoir tapé et essayé, examinez bien toutes les lignes afin de tout comprendre (il n'y a que du déjà vu). Le fait de se demander "pourquoi il a écrit çà?", et de le découvrir ensuite constitue un exercice cérébral qui laisse des traces...

Comme ce mois-ci j'ai été assez dur avec vous en bourrage de crâne, je pense qu'il est temps de vous offrir un CLOSEIN Qui est le fayot qui a dit "déjà" ?

à suivre...

```
2050 LINE INPUT#9,COPAIN$(N,J):NEXT:NEXT
2060 CLOSEIN
2070 RETURN
3000 ' SAISIR
3010 NF=NF+1
3020 CLS:LOCATE 9,2:PRINT "SAISIE fiche
numero";NF
3030 FOR R=0 TO 2
3040 LOCATE 5,R*2+4:PRINT COPAIN$(0,R);:
LINE INPUT" : ",A$
3050 IF UPPER$(A$)="Q" THEN 3100
3060 COPAIN$(NF,R)=A$
3070 NEXT
3080 GOTO 3010
3100 NF=NF-1
3110 RETURN
4000 ' RECHERCHE
4010 CLS:LOCATE 8,2:PRINT "Recherche sur
quel champ ?"
4020 FOR J=0 TO 2
4030 LOCATE 14,J*2+5:PRINT J+1;"- ";COPA
IN$(0,J):NEXT
4040 LOCATE 16,11:INPUT"Reponse ",R$
4050 R=VAL(R$):IF R=0 OR R>2 THEN 4040
4060 R=R-1
4070 LOCATE 2,13:LINE INPUT"Valeur ? : "
,A$:PRINT
4080 FOR N=1 TO NF
4090 IF COPAIN$(N,R)<>A$ THEN 4110
4100 PRINT N;:FOR J=0 TO 2:PRINT "-";COP
AIN$(N,J);:NEXT:PRINT
4110 NEXT
4120 PRINT:PRINT TAB(18);"ENTER ";:INPUT
"",R$
4130 RETURN
5000 ' MODIFIER
5010 CLS:LOCATE 8,2:INPUT"Numero Fiche a
 modifier ",N$
5020 N=VAL(N$):IF N=0 OR N>NF THEN 5010
5030 LOCATE 1,4:PRINT N;:FOR J=0 TO 2:PR
INT "-";COPAIN$(N,J);:NEXT
5040 FOR R=0 TO 2
5050 LOCATE 5,R*2+7:PRINT COPAIN$(0,R);:
LINE INPUT" : ",COPAIN$(N,R)
5060 NEXT
5070 RETURN
6000 ' ENREGISTRE
6010 CLS:LOCATE 16,12:PRINT "Patience...
6020 OPENOUT "POTES"
6030 PRINT#9,NF
6040 FOR N=1 TO NF:FOR J=0 TO 2
6050 PRINT#9,COPAIN$(N,J):NEXT:NEXT
6060 CLOSEOUT
6070 RETURN
7000 ' QUITTE
7010 CLS:END
```



MICRO BAC : FRANÇAIS

Educatif

Voici le mois de mai où les fleurs recommencent... C'est peut-être l'époque où la nature fleurit de tous côtés mais en étant beaucoup plus terre à terre, c'est également l'epoque où tous les futurs bacheliers commencent a ressentir quelques angoisses. C'est pourquoi nous commençons par vous proposer un outil de révision pour le bac français.

Dans ce logiciel, seuls les 19e et 20e siècles sont abordés par le biais d'une étude de six textes d'auteurs. Ainsi, pour le 19e siècle, nous avons un extrait de "l'Allemagne" de Mme de Stael, un extrait de "On ne badine pas avec l'amour" d'Alfred de Musset et le poème "Sainte" de Stéphane Mallarmé. Quant au 20e siècle, il est représenté par un extrait de "Jean-Christophe" de Romain Rolland, le poème "C'est Lou qu'on la nommait" de Guillaume Apollinaire et un extrait de "Cyrano de Bergerac" d'Edmond Rostand.

Prenons, par exemple, "On ne badine pas avec l'amour" afin de voir comment l'étude se fait. Tout d'abord, dans ce cas, l'extrait étudié est livré avec le logiciel, sur papier, seule l'étude du texte apparaît a l'écran. L'explication de texte est ainsi dirigée par un système de questions a choix multiples. Par exemple, il vous est demandé ce que représente pour vous la scène 2 de l'acte II, dans quel état d'esprit se trouve Perdican lorsqu'il va à la rencontre de Camille ou que peut-on dire des termes employés par Perdican ? Ensuite, après une série d'une dizaine de questions, il est demandé à l'utilisateur de donner l'endroit dans le texte qui correspond a une affirmation donnée. Et on enchaîne alors sur une nouvelle série de questions portant sur la fin du texte ; l'étude de cet extrait se termine par une conclusion faisant une bonne synthèse de tous les points mis à jour précédemment. Le schéma se révèle être le même pour tous les textes proposés.

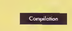
Notre avis :

Nous savons que lorsque nous arrivons au niveau Bac, c'est du sérieux mais est-ce une raison pour être complètement austère dans la présentation ? De plus, l'écriture bleu clair sur fond bleu a tendance à être fatigante. Pour ce qui est du contenu uniquement, le cheminement de réflexion proposé pour l'explication de texte nous paraît correct.



6 PAK VOL 3





Continuant dans sa lignee des paks de compilations, Elite nous propose à nouveau 6 titres choisis non pas en raison de leur âge mais de leur succes
Il n'est plus besoin de présenter **Ghosts'n Goblins,** un des plus grands classiques qui est une superbe et toujours appréciee adaptation d'un jeu de cafe. Les autres titres proposés dans cette compilation sont plus recents et furent de plus ou moins grands succès. Ainsi les lecteurs reguliers d'Amstar doivent se souvenir de ce logiciel qui nous avait seduits : **Dragon's Lair**. Elite avait meme osé récidiver en faisant une suite a ce logiciel avec **Escape from singe's castle**. Si vous avez envie de vous transformer en jeune américain distributeur de journaux, il n'y a qu'à demander ! **Paperboy** est là pour vous faire effectuer un parcours ou vous devez livrer vos clients a bicyclette. Enfin, avant de vous transformer en James Bond 007 pour mener une célèbre mission dans **The living daylights,** vous pouvez vous defouler en faisant un petit tour dans les pistes du désert avec **Enduro Racer,** autre célebre adaptation de jeu de cafe●



Notre avis :

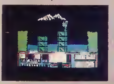
Bien que cette compilation ne comprenne pas à notre avis que des logiciels de bonne qualité, elle regroupe de très bons titres qui sont de grands classiques et qu'il faut absolument posséder dans sa logithèque.

VENOM STRIKES BACK

Arcade/Aventure

Je suis en train de faire un doux rêve avec une merveilleuse créature lorsque l'ecran formant cette scene idyllique est cruellement dechire par la sonnerie stridente et insupportable du videophone. J'atteins difficilement cet appareil de malheur et branche le contact pour voir apparaître sur l'écran Alex Sector, un des responsables de l'équipe Mask ; les nouvelles ne sont certainement pas bonnes car il fait vraiment une tête pas possible ! D'ailleurs, les seuls mots qu'il consent a me dire sont "Viens vite au QG, j'ai une bande vidéo a te montrer".
J'enfile une combinaison a la hâte, enfourche mon scooter (seul moyen de locomotion efficace a notre epoque) et suis dans la grande salle du QG tout juste 20 minutes plus tard. On demarre aussitôt la bande vidéo et c'est un bien triste spectacle qui s'offre a mes yeux : mon fils aux côtes de l'infâme Mayhem faisant partie de l'association Venom, notre ennemi juré ! Mon sang ne fait qu'un tour et je décide de me rendre sur la base Venom non sans savoir que cette aventure comporte de grands risques. En effet, Venom a mis au point de nouvelles armes et nous n'avons pratiquement aucune indication sur la façon de les anéantir.
Je ne peux donc plus compter que sur une seule chose : ramasser les masques qui se trouvent sur mon chemin (il y en a 10) et qui ont tous une spécificite ; l'un me permet de tirer sur des pompeurs d'énergie, l'autre me rend transparent face aux bombes, un troisième me permet de survoler les eaux... En les recultant petit a petit, je pourrai ainsi traverser la terre, la lune et diverses grottes avant d'arriver dans la base Venom, lieu de l'ultime combat●





Notre avis :

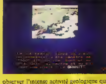
Ce logiciel peut-être intéressant mais il est très dommage qu'il ressemble tant à la version Spectrum, ce qui lui donne des couleurs très fades et pas agréables. L'animation, quant à elle, est de bonne qualité.





A LA DECOUVERTE DE LA TERRE

Educatif



Le matin, lorsque je m'eveille et que je jette un regard par la fenêtre, c'est toujours pour voir les mêmes arbres et la même montagne tout là-bas au fond. Ah oui ! C'est joli, oui ! Mais on finit quand même par s'en lasser et aujourd'hui je manque d'air, j'ai envie de voir d'autres horizons. C'est decidé, je pars à la découverte de notre bonne vieille terre.

Seulement, avant de se voir confier des missions dans le monde entier, il est indispensable d'avoir une bonne connaissance des différents terrains et des roches qui les constituent ; c'est donc à cette fin que je commence par étudier les roches que nous avons en France. Elles sont très exactement au nombre de huit : argiles, granite, sables et grès, craie, sables et craie de la R.P., roches volcaniques, calcaire et roches métamorphiques. Les unes après les autres, je les sélectionne afin d'en faire une étude approfondie. C'est ainsi que, par exemple, j'apprends que le granit est rugueux au toucher, n'est ni friable ni poreux, que ses cristaux sont visibles à l'œil nu et qu'il est constitue de quartz, de feldspath et de mica. Ma progression dans la connaissance des roches s'effectue ainsi : à l'aide d'explications etayees parfois par des schemas, j'assimile des notions élémentaires puis il me faut répondre a des questions. A la fin de l'étude d'une roche, une note m'est attribuée et selon sa valeur, je reçois ou non une roche pour ma collection.

Lorsque j'ai enfin réussi à réunir 6 roches differentes dans ma collection, j'obtiens mes galons de geologue averti et je peux commencer mon périple mondial que j'effectue dans l'ordre que je désire. Il faut observer l'intense activité geologique qui s'y deroule et la derive des continents qui en decoule. Par contre, un petit tour en Californie me permettra de savoir que San Francisco et Los Angeles sont sur des



seulement savoir que si je pars pour la Sicile, je me rendrai pres du Stromboli afin d'etudier le mecanisme volcanique ; si, par contre, je décide d'aller jeter un coup d'œil au grand Rift s'etalant sur 2400 km de la Mer Rouge à la Tanzanie, ce sera pour zones à haut risque et je pourrai ainsi decortiquer le mecanisme des seismes. Enfin, pour terminer en beaute ce voyage, j'irai au pied de l'Everest, plus haut sommet de la chaîne de l'Himalaya afin de comprendre la formation des montagnes et non pas pour rencontrer l'abominable homme des neiges, comme pourraient le penser certains ! Et apres ? Après, je souffle ●

Notre avis :

Cette dernière nouveauté de Coktel Vision dans la série Sciences et Vie est une bonne approche de la geologie pour les élèves de 4ᵉ et 3ᵉ même si les géologues avertis risquent de trouver certains passages assez succincts. Quant à la présentation du logiciel, elle est toujours sur fond bleu avec quelques graphismes lorsque le texte n'est pas suffisant ; les habitués des éducatifs de Coktel Vision ne seront pas dépaysés par rapport aux précédents. *Détail important à noter : ce logiciel ne fonctionne que sur 6128.*



Arcade

Je suppose que nous sommes tous faits sur le même modèle ; au fur et à mesure que de nouveaux jeux sortent, nous sommes à la fois plus exigeants face aux qualités que nous demandons aux logiciels et émerveillés de découvrir comment certains auteurs arrivent à utiliser toutes les possibilités d'une machine. Seulement, de temps à autre, nous aimons bien revenir à nos premières amours sous forme de Pac Man ou de casse-briques.



C'est pourquoi ce nouveau logiciel qui reprend des bases classiques de jeu risque de vous séduire. Tout d'abord, il y a le pingouin (sympa, non ?) ; ensuite, il y a ces cailloux qu'il est possible de déplacer par une simple petite utilisation des biceps (et hop !) et, enfin, il y a ces 3 cailloux qui ressemblent à des cailloux mais qui ne sont pas des cailloux ordinaires. Ce sont trois diamants et le but est de réussir à les aligner sans faire de mauvaises rencontres avec des espèces de gloutons. D'ailleurs, ces gloutons doivent se tenir à carreau car s'ils ont le malheur de se trouver derrière un caillou au moment où vous le poussez..., cela va leur faire très mal !

Par conséquent, si nous nous résumons, le pingouin (vous en l'occurrence) doit aligner ses 3 diamants et écraser un certain nombre de gloutons avant de pouvoir prétendre passer au niveau suivant. S'il est doué, il est alors autorisé dès le 3e niveau à aligner les 3 diamants sans gloutons mais avec un chrono qui lui donnera un bonus en fonction du temps écoulé. Suis-je assez clair ? Et c'est ainsi que clopin, clopant, notre pingouin passera d'écran en écran.

Notre avis :

Ce pingouin va faire l'unanimité chez les petits et les grands à la recherche d'un moment de détente. Les graphismes et l'animation sont corrects bien qu'il soit un peu dommage d'être resté sur fond bleu. Pour terminer, je vous donne un petit truc : quand vous le poussez avant qu'un glouton soit complètement éclos et qu'il entre en action, pulvérisez-le en vous plaçant sur lui et en lui donnant un petit coup de pouce ; vous verrez, il expirera avant d'avoir vécu en vous donnant quelques points en prime !

10 GREAT GAMES II

Compilation

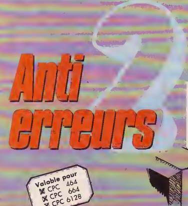
En général, lorsque vous vous procurez une compilation, vous avez 3 ou 4 logiciels réunis dans un même emballage ; cette fois, Gremlin Graphics a fait les choses en grand car vous n'avez pas moins de 10 titres à votre disposition...

Avec **Auf Wiedersehen Monty**, vous devez aider une nouvelle fois Monty, héros de toujours chez Gremlin, dans un dernier combat pour la liberté. Et si vous n'êtes pas suffisamment préparé pour le combat, vous faites un petit détour par **Samourai Trilogy**, après quelques heures d'entraînement, vous aurez peut-être envie de vous lancer dans la bataille navale avec **Convoy Raider**. Le voyage forcé risque fort de vous mener dans la cité de New York où les brigands font la loi ; même la police a renoncé à faire le vide dans cette ville. Alors, n'hésitez pas à incarner Charles Bronson avec **Death Wish 3** tout en prenant soin de ménager les innocents. Ensuite, si vous avez envie de voir du pays, vous pouvez partir en compagnie de **Jack the Nipper II** vers l'Australie où ce gamin terrible va continuer ses méfaits dans la jungle. Enfin, si vous désirez rentrer dans le monde des enquêtes et de l'espionnage, vous pouvez le faire en compagnie de **Basil, the great mouse detective** ou de **Mask**. Si, malgré tout cela, vous n'êtes pas encore rassasié d'aventures, il vous reste encore **Thing Bounces Back**, **The Final Matrix** et enfin **The Duet**, jeu inédit qui n'avait encore jamais vu le jour avant que cette compilation apparaisse...

Notre avis :

Pour un prix tout à fait raisonnable, il y en a pour tous les goûts tant au niveau genre (arcade, aventure) qu'au niveau graphisme.

Grégory NOE





Il est difficile de taper un programme d'one revue sans commettre d'erreurs ! Quand les erreurs sont signalees (Syntax error in.., Line does not exist in ..), la correction est facile puisque la ligne est indiquée, mais lorsqu'an "point de vue" du CPC, le programme est correct, il peut en être tout autrement pour le lecteur !

Si le fonctionnement du programme ne correspond pas vraiment au programme original, alors il est impossible de retrouver l'erreur commise, à moins de comparer les lignes de votre programme avec celles du journal mais c'est tres long et on risque de passer sur une erreur sans la voir.

C'est pourquoi ce programme a été créé ; il est à utiliser si vous ne retrouvez pas vos erreurs.

La frappe d'un programme de votre journal favori (AMSTAR) terminée, vous faites "RUN" et là, vous corrigez toutes les erreurs signalees par le CPC en vous référant au journal pour comparer. Si, malgré cela, il ne tourne toujours pas, suivez cette procédure :

— sauvez votre programme en ASCII grâce à l'instruction : Save "nom prog", A.

Puis, si vous êtes sur K7, rebobinez la bande jusqu'au début du fichier ;

— chargez Anti-Erreurs ;

— entrez le nom de votre programme et insérez le support où il se trouve (K7 ou disquette).

Après quelques secondes, les numéros de ligne vont défiler. Vous remarquerez qu'à chaque ligne correspond un code de 2 lettres sous cette forme : >XX< , c'est le code qui va vous permettre de savoir d'où proviennent les erreurs. Pour cela, il faut que vous compariez les codes du journal à ceux de l'écran. Si un code diffère, notez sur papier le numéro de ligne qui correspond à ce code. Continuez ainsi jusqu'à la fin du listage.

Le défilement terminé, recherchez votre programme et corrigez les lignes que vous avez notées en comparant avec le journal. Faites "RUN" et ô miracle ! ça marche.

Attention, lors de la frappe du programme à traiter, n'omettez aucun caractère (sauf les espaces) car Anti-Erreurs les prend en compte et bien sûr, ne tapez pas les codes de contrôle.

ATTENTION : cette nouvelle version n'est pas compatible avec l'ancienne. Seuls les programmes publiés dans ce numéro possèdent un code anti-erreurs correct.
Les instructions de chargement restent, elles, inchangées.

voir page 78

```
10 ' *******************************    >LA
20  #                             #    >LB
30  *      ANTI  -  ERREURS       *    >LC
40 ' #                             #    >LD
50  *                 VERSION 2.0 *    >LE
60  #                             #    >LF
70  *******************************    >LG
80                                     >LH
90 ' (c)AMSTAR & G. NOE 1987           >LJ
100 '                                  >RB
110                                    >RC
120 ' >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>     >RD
130         INITIALISATION             >RE
140   <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<       >RF
150                                    >RG
160 ON ERROR GOTO 1250                 >QD
170 MODE 2                             >HH
180 DIM G$(23)                         >GD
190 FOR I=0 TO 22:READ G$:G$(I)=G$:   >FR
NEXT
200  ATTENTION LA LIGNE DE DATA CI-    >RC
DESSOUS NE CONTIENT PAS TOUTES LES
LETTRES DE L'ALPHABET !!!
210 DATA A,B,C,D,E,F,G,H,J,K,L,M,N,    >AD
P,Q,R,T,U,V,W,X,Y,Z
220   ANTI-BUG FICHIER                 >RE
230 IF PEEK(HIMEM+1)=255 THEN 280      >ZD
240 OPENOUT "CPC"                      >MA
250 MEMORY HIMEM-2                     >NX
260 CLOSEOUT                           >RJ
270 POKE HIMEM+1,255                   >PF
280 DEFINT B-Z                         >WH
290                                    >TB
300 BORDER 6:INK 0,1:INK 1,16:PEN 1    >JN
:PAPER 0
310 MOVE 0,16:DRAW 650,16              >TK
320 PRINT TAB(27) "A N T I - E R R     >GU
E U R S    ";CHR$(24);"Version 2.0"
;CHR$(24)
330 MOVE 0,385:DRAW 650,385            >UJ
340 LOCATE 24,25:PRINT"CPC REVUE DE    >EV
S STANDARDS AMSTRAD"
350 WINDOW 1,80,3,23                   >NL
360 M$="Realise par Gregory NOE"       >HJ
370 F$=""                              >XA
380 FOR I=1 TO LEN(M$)                 >PU
390 F$=F$+MID$(M$,I,1)                 >FL
400 LOCATE 70-I,5:PRINT F$             >UL
410 FOR T=1 TO 100                     >LQ
420 NEXT T,I                           >EF
430                                    >RH
440 ' ******************************   >RJ
****
450 '                                  >RK
460 LOCATE 2,1:PRINT"ENTREZ LE NOM     >XT
DU FICHIER : ";
470 INPUT "",NF$                       >FD
480 IF NF$="" THEN PRINT CHR$(7):GO    >GR
TO 460
490 LOCATE 2,3:PRINT"IMPRIMANTE OU     >VR
ECRAN (I/E)?"
500 R$="":WHILE R$="":R$=UPPER$(INK    >NK
EY$):WEND
510 IF R$="I" THEN CA=8:PRINT"BRANC    >XD
HEZ-LA..." ELSE 540
520 PRINT#8,CHR$(27);"!";CHR$(20)      >AR
530 GOTO 560                           >ZF
540 IF R$="E" THEN CA=0:GOTO 560       >YQ
550 GOTO 500                           >ZB
560 CLS:LOCATE 2,3:PRINT"TANT QUE L    >QR
E LISTAGE N EST PAS TERMINE"
570 LOCATE 2,5:PRINT"NE PAS ARRETER    >JW
 LE MAGNETOPHONE OU NE"
580 LOCATE 2,7:PRINT"PAS SORTIR LA     >TL
DISQUETTE"
590 LOCATE 2,10:PRINT"PRESSEZ UNE T    >HH
OUCHE POUR LA LECTURE"
600 CALL &BB05                         >LH
610                                    >RH
620   <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<          >RJ
630 '< TRAITEMENT DU FICHIER >         >RK
640   >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>          >TA
650                                    >TB
660 OPENIN "!"+NF$                     >LF
670 CLS:PRINT"TRAITEMENT EN COURS..    >JR
."
680 IF LEN(A$)=255 THEN A$="":LINE     >YW
INPUT#9,B$:GOTO 1160
690 LINE INPUT#9,B$:A$=B$              >UE
700 IF CA<>8 THEN GOSUB 1310           >VF
710 IF INKEY(66)=0 THEN STOP           >WN
720                                    >RK
730       CALCUL DE LA CLE DE CONTRO   >TA
LE
740                                    >TB
750 A=0:FLG=0                          >MB
760 FOR I=1 TO LEN(A$)                 >PH
770 L$=MID$(A$,I,1)                    >MU
780 IF L$=CHR$(34) AND FLG=1 THEN F    >PC
LG=0:GOTO 840
790 IF L$=CHR$(34) AND FLG=0 THEN F    >PD
LG=1:GOTO 840
800 IF L$=CHR$(32) AND FLG<>1 THEN     >CX
850
810 IF L$=CHR$(39) AND FLG=0 THEN 8    >CA
60
820 IF FLG=1 THEN 840                  >ND
830 L$=UPPER$(L$)                      >MC
840 A=A+ASC(L$)+I                      >LU
850 NEXT I                             >PB
860                                    >TE
870 CH$=STR$(A)                        >CC
880 CH$=RIGHT$(CH$,LEN(CH$)-1)         >YC
890 L=LEN(CH$):L2=LEN(CH$)/2           >XA
900 A=VAL(LEFT$(CH$,L2))               >TY
910 C=INT(A/23)                        >AH
920 P=A-(C*23)                         >LJ
930 C$=G$(P)                           >XC
940 A=VAL(RIGHT$(CH$,L-L2))            >WH
950 C=INT(A/23):F=A-(C*23)             >UT
960 C$=C$+G$(F)                        >TD
970                                    >TG
980 FOR I=1 TO 6                       >WK
990 L$=MID$(A$,I,1)                    >MY
1000 IF L$<"0" OR L$>"9" THEN 1030     >XJ
1010 LI$=LI$+L$                        >XF
1020 NEXT                              >KE
1030 VM$="":FOR I=1 TO LEN(A$):IF A    >EK
SC(MID$(A$,I,1))<32 THEN VM$=VM$+"
" ELSE VM$=VM$+MID$(A$,I,1)
1040 NEXT I:B$=VM$                     >MW
1050 '                                 >XJ
1060 IF CA<>8 THEN 1070 ELSE 1090      >YT
1070 PRINT LI$;TAB(10) ">";C$          >WZ
1080 LI$="":GOTO 1160                  >ND
1090 LI$="":PRINT#CA,LEFT$(B$,55);T    >QM
AB(57) ">";C$
1100 IF LEN(B$)<55 THEN 1160           >UT
1110 FG=1                              >CG
1120 B$=MID$(B$,56,LEN(B$))            >UB
1130 PRINT#CA,LEFT$(B$,55)             >VW
1140 IF FG=1 AND CA<>8 THEN FG=0:GO    >VB
SUB 1310:GOTO 1150
1150 GOTO 1100                         >LG
1160 IF EOF=-1 THEN CLOSEIN ELSE GO    >HD
TO 680
1170 IF CA=0 THEN CALL &BB03:PRINT     >RJ
TAB(50) CHR$(24);"UNE TOUCHE...";CH
R$(24):CALL &BB05
1180 CLS:PRINT"MAINTENANT RECHARGEZ    >JC
 ";NF$;" ET CORRIGEZ LES LIGNES QUE
 VOUS AVEZ NOTEES.."
1190 END                               >YK
1200                                   >XF
1210 ' <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<        >XG
1220 '< TRAITEMENTS DES ERREURS >      >XH
1230   <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<        >XJ
1240 '                                 >XK
1250 IF ERR=25 THEN CLS:PRINT CHR$(    >YC
7);CHR$(24);"FICHIER NON ASCII";CHR
$(24):END ELSE CONT
1260 '                                 >YB
1270 ' <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<         >YC
1280 '<     ATTENTE TOUCHE...    >     >YD
1290   <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<        >YE
1300 '                                 >XG
1310 COM=COM+1:IF COM>19 THEN CALL     >AF
&BB03:PRINT TAB(50) "UNE TOUCHE..."
:CALL &BB05:CLS:COM=1
1320 RETURN                            >EK
```

VOUS AVEZ DIT

ASTUCES



De part votre courrier, nous constatons que cette rubrique vous intéresse fortement ; mais n'oubliez pas qu'elle ne vit que par vous et que, par conséquent, nous attendons la participation de chacun ! Un dernier détail : toute utilisation de bidouille dans l'espoir de figurer au Coin des As sera sévèrement "punie"...

3D FIGHT
(David GARLINSKI)

Si après maints et maints essais, vous n'avez toujours pas réussi à passer la terrible zone des météorites, ce n'est pas la peine de lancer votre josytick contre votre écran ! En effet, il suffit de placer discrètement votre "engin" en haut à gauche de votre écran pour passer cet endroit délicat

LIGHT FORCE
(Wilfrid LUPINACCI)

Si vous rencontrez quelques problèmes pour progresser dans ce logiciel, copiez les lignes qui suivent puis mettez la cassette originale dans le lecteur avant de faire RUN ; ainsi vous pourrez commettre toutes les fautes que vous voudrez car vos vies seront infinies !

```
10 REM + + VIES INFINIES + +
20 INK 0,0. BORDER 0: MODE 1
30 FOR LF = &BE00 TO &BE0D
40 READ A$ POKE LF, VAL
("&"+A$)
50 NEXT LF: OPENOUT "D"
60 MEMORY &5EE· LOAD " "
70 POKE &610, &C9: CALL &5EE
80 DATA 21, 1C, 96, 11, A4, A9, 01,
ED, 8C, ED, B8, C3, 31, 73
90 LOAD " ": POKE & 6285, &FF:
POKE &B28F, 123
100 LOCATE 12,12. PRINT "PRES-
SEZ ESPACE. ."
110 FORCE$ = INKEY$· IF
FORCE$= " "THEN 120 ELSE
GOTO 110
120 PRINT CHR$(7)· CALL &BE00
```

GORBAF LE VIKING▲
(Jean-Baptiste DAVID)

Juste un petit truc pour avoir plus de 200 vies dans Gorbof le Viking : il suffit d'appuyer sur la barre espace pendant tout le temps que dure le chargement ! Attention, le nombre de vies est fixé à 5 au départ ; avec cette astuce, les vies diminuent normalement puis ensuite ce sont des lettres qui s'affichent.

SABOTEUR▼
(Sébastien BABUSIK)

Lorsque vous voulez pénétrer dans le métro, il suffit de se mettre à l'intérieur avec la manette vers la gauche ; de même, pour repartir, il faut mettre la manette vers la droite.
Un dernier petit conseil pour Saboteur : lorsque vous voulez entrer dans l'hélicoptère, il faut se mettre à l'intérieur et manœuvrer la manette vers le haut





SUPERSTAR FOOTBALL

(Simulation)

Nous sommes en plein milieu de saison ce qui est une période toujours difficile à vivre , la plupart des joueurs sont fatigues quand ils ne sont pas blesses ! Pour que chaque place soit occupee par un specialiste, la composition de l'équipe s'avère être tres difficile aujourd'hui Et pourtant, il ne faut pas se tromper car le prochain match compte pour le championnat et étant donne le recapitulatif des deux equipes en présence (nombre de victoires, nombre de nuls, nombre de défaites. ..), il ne nous est pas permis de perdre.





Enfin, les des sont jetes et le coup de sifflet de debut de jeu est donné par l'arbitre Des le depart, le jeu est difficile, les joueurs sans pitie , encore un match qui va se terminer avec des blessés dans chaque equipe ,, Avant d'entrer sur le terrain, nous avons mis au point avec notre entraîneur une tactique mêlant habilement attaque et defense afin de permettre a notre n° 10, heros national, d'être le plus souvent possible demarqué pour realiser ce qu'il fait toujours à merveille que ce soit avec la tête ou avec son pied droit : marquer des buts.

Nous atteignons la mi-temps sans avoir marque (ni encaisse !) aucun but , malgre tout, notre entraîneur fait un peu la tête car nous devrions nettement dominer le match. Alors, il ne nous reste plus qu'à passer entièrement a l'offensive tout en sachant prendre des risques Et c'est avec un public en délire que nous allons finalement nous dechaîner et reussir à marquer peniblement 2 buts sans en encaisser ! Malgre tout, il paraît évident qu'il va falloir songer à améliorer l'équipe et, qui sait, peut-être le president du Club entamera-t-il des negociations pour faire des echanges de joueurs ou même en recruter de nouveaux .

Notre avis :

Ce logiciel est paru en Angleterre sous le nom de Gary Lineker's Superstar Soccer ; chez, nous, ce serait plutôt Michel Platini. Ce programme possède plusieurs avantages par rapport aux autres logiciels de sport d'équipe : d'une part les graphismes sont de meilleure qualité (plus finis) ainsi que l'animation bien que le scrolling latéral soit un peu saccadé ; d'autre part, il existe de nombreuses options qui vous permettent de jouer le rôle de l'entraîneur et de contrôler véritablement les equipes (dans leur recrutement, leur composition pour un match...). Par contre, le public est totalement absent de l'écran ; dommage, cela aurait donné encore un peu plus de chaleur au programme.





BASKET MASTER

(Simulation)

Nous voici en direct du plus petit stade de basket du monde. Ce soir se déroule une partie comptant pour le Championnat intercommunal de division perdue. Les deux équipes entrent maintenant sur le terrain. A ma droite vous reconnaissez tous Michaël le champion de l'année dernière toujours invaincu. A ma gauche, dans son short de lumière, le challenger : Rocky Balboa. Euh, non : Robert Dubois. Les deux adversaires s'observent en ce début de match. L'arbitre vient de faire rebondir le ballon entre les deux joueurs. C'est Michael qui s'empare le premier du ballon et qui, par longues enjambées fonce droit vers le panier adverse. Robert ne s'en laisse pas compter et profitant d'un moment d'inattention de Michael il lui subtilise le ballon et lance une contre-attaque très rapide : le voilà maintenant dans la raquette, juste sous le panier de son adversaire. Les deux joueurs s'élancent mais Robert est le plus fort et le ballon traverse d'un coup le filet. Les suppor-ters du challenger se sont levés et scandent son nom Rocky, Rocky !! Erreur : Robert, Robert !!

Le pauvre Michael ne comprend pas, il va tenter de réagir, mais décidément le sort est contre lui puisque 12 paniers, dont 5 à 3 points, vont lui être infligés.

Pourtant le champion se ressaisit et remonte le handicap. Il ne reste plus finalement que quelques points d'écart à la fin de la partie. Michael s'élance, commence à dribbler puis s'arrête net et tente un panier à trois points : cela réussit et Michael est de nouveau champion. Nous revoyons actuellement l'action au ralenti. Quel tir extraordinaire ! Quelle précision!.



Même si le match est terminé maintenant, rien ne vous empêche de continuer à jouer seul ou contre un adversaire à votre taille. De toute façon, à la fin de la bataille vous aurez droit à un tableau statistique établissant le compte de vos erreurs ou de vos bons points.

Cette simulation reprend, mis à part le nombre de joueurs présents, à peu pres tous les paramètres du véritable jeu.

Même les fautes et autres infractions sont prises en compte. Il faut donc dribbler le plus possible en couvrant le ballon et surtout bien défendre sa "zone" car si le joueur informatique parvient dans cet endroit il devient très difficile à arrêter.

N'oubliez pas qu'il s'agit d'un sport très éprouvant physiquement : il s'agit donc de ménager son petit corps si l'on ne veut pas trop s'épuiser.

Notre avis :

Voici un jeu plutôt agréable malgré des dessins un peu tristounets. Sinon l'action est bien enlevée, l'Amstrad est un adversaire coriace et l'on appréciera les vues en gros plan et au ralenti des scènes de but.



CHAMPION CHIP SPRINT

(Simulation)

C'est par une belle matinée de printemps (sans vent, sans pluie et avec soleil !) que tous les concurrents s'alignent pour le depart d'une course qui va se révéler sans concession et sans sentiment. Comme nous sommes en debut de saison, les organisateurs ont eu pitié de nous en nous proposant un circuit facile parmi les huit sur lesquels nous effectuerons les différentes courses.

Après avoir chauffé le moteur, c'est le grand départ ; il va falloir que je me concentre fortement et que je fasse de sérieux entraînements car les voitures Drones qui sont pilotées par l'ordinateur ne font preuve d'aucune defaillance : elles font toujours leur tour de circuit dans les meilleures conditions. Dur, dur ! Par ailleurs, je me rends bien vite compte qu'il ne suffit pas de mettre toute la gomme au depart dans la ligne droite car les virages sont très serrés et la conduite de la F1 très sensible à toute demande.

C'est ainsi que pour ma première course, j'ai tout juste effectué péniblement 2 tours de circuit alors que mes chers adversaires ont déjà bouclé leurs 4 tours. Mais je n'en reste pas là et après quelques répétitions, je ne me laisse plus distancer et j'arrive même à ramasser les clés qui apparaissent sur le circuit pour me donner des avantages dans les courses suivantes par rapport aux autres concurrents. Ensuite, les choses vont quelque peu se compliquer car, d'une part, les circuits deviennent plus difficiles et d'autre part, le temps n'est pas toujours clément et c'est alors qu'apparaissent les trombes d'eau sans compter les gravillons ou les taches d'huile.

Bien que j'aie largement de quoi faire avant de dominer tous les circuits présentés, je décide de me lancer dans ma propre élaboration de circuits ; les résultats ne sont pas tristes et, dans ce cas, je préfère plutôt demander à 2 de mes copains d'essayer la piste, car, moi, je ne suis pas fou ! les courses sont alors spectaculaires, les gamelles nombreuses et les rires encore plus !





Notre avis :

A priori lorsque le 1er circuit s'inscrit à l'écran, vous êtes déçu par les graphismes et la taille des voitures (petites) ; puis, à l'usage, vous vous rendez compte que l'animation est de bonne qualité, que ça va vite et que le maniement de la voiture est très sensible (peut-être trop d'ailleurs !). Quant à l'option supplémentaire vous permettant de créer toutes sortes de circuits (à condition qu'ils restent cohérents bien sûr), elle vous apporte une autre dimension qui vous fera ranger moins vite ce logiciel dans sa boîte ou vous donnera envie d'y revenir après un petit break...





WORLD CLASS LEADER BOARD

(Simulation)

Avec Worl Class nous entrons, n'est-ce pas, dans le domaine de la simulation de luxe. En effet le sport simulé ici est le golf, élitiste à n'en plus finir. De plus il s'agit d'une version améliorée de Leader Board et on retrouve avec plaisir les grands espaces verdoyants et chatoyants de Cypress Creek, Doral Country Club et de St Andrews. Chacun des parcours comprend 18 trous. Vous pouvez décider de les parcourir seul ou accompagné. Il y a 3 niveaux de départ : enfant, dans lequel vous ne trouverez ni les effets du vent ni ceux du club ; un niveau débutant avec lequel vous pourrez vous exercer aux slices et aux crochets et enfin le niveau professionnel qui prend en compte les effets du vent. Vous choisissez également le terrain de départ correspondant à des terrains réels.

Le personnage qui vous représente est affiché en bas de l'écran. En face de lui, le terrain et ses multiples pièges : les herbes hautes, les arbres, les plans d'eau, les bunkers et même le vent.

Il y a heureusement quelques indications qui sont fournies au joueur : la force et la direction du vent, le "par", c'est-à-dire le nombre de coups maximum à réaliser pour envoyer la balle dans le trou, la distance par rapport au trou et également le club choisi.

Le choix du club est primordial : c'est lui qui va décider de la trajectoire de votre balle. Au départ il est conseillé d'utiliser un "bois" puis, au fur et mesure de l'approche, les numéros seront plus élevés, ensuite la matière changera : on passe du bois au fer pour finalement employer un fer droit ou putter. Ce dernier n'est utilisé que dans la phase finale du jeu, lorsque vous êtes parvenu, après de nombreux efforts, sur le "green".

Mais avant d'en arriver là, il faudra maîtriser le système de frappe de la balle en définissant tout d'abord la force du coup puis sa synchronisation et enfin l'effet apporté.

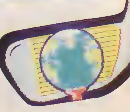
Le but est d'obtenir le score le plus faible. En effet le "par" étant un nombre de coups moyen, si sur un par 5 vous parvenez à entrer la balle en 4 coups, vous êtes sous le par et vous marquez alors -1 point. Si vous utilisez juste les 5 coups vous êtes dans le par et vous ne marquez pas de points. En revanche si vous entrez la balle en 7 fois vous êtes au-dessus du par et vous marquez +2.

A chaque fois que vous frappez la balle cela compte pour un point. Vous devez également rejouer exactement à l'endroit où est tombée votre balle. Sauf dans un cas précis : lorsque votre balle tombe dans l'eau. Dans ce cas vous avez une pénalité et vous repartez à l'origine du coup.



Notre avis :

World Class Leader Board est un très bon simulateur de golf sur Amstrad. Il s'agit peut-être du meilleur simulateur disponible sur cette machine. Les décors sont superbes (bien qu'un peu longs à se dessiner). L'animation est bonne, les coups sont réalistes, bref c'est vraiment la "classe".



GRAND PRIX TENNIS

(Simulation)

Bjorn, aux longs cheveux blonds retenus par un bandeau dont l'utilité n'empêche pas l'esthétisme, est concentré. Il attend, tendu, derrière la ligne blanche, bientôt son adversaire, Lee va envoyer le premier service du premier jeu du premier set.
Comment ne pas évoquer les vertes pelouses de Wimbledon en bavant sur la version informatique d'un sport aristocratique devenu



très populaire Aujourd'hui grand jour : c'est la finale. Groupez-vous et demain la petite baballe sera entre vos mains. Il serait d'ailleurs préférable qu'elle soit sur votre raquette cette balle. L'arbitre perché sur sa chaise longue sans toile, plus haute que la normale et qui ne se plie pas, hurle . Premier service ! Compris pense tout bas Lee En Inde déjà sa promptitude à réagir rapidement lui avait permis de vaincre son ennemi de toujours John Mac Raquette Revenons donc dans les baskets de Bjorn ou plutôt dans ses tennis La balle est lancée, elle passe le filet, Bjorn s'élance pour la rattrapper, dès le premier rebond. Stop ! on arrête tout. Vous avez un joystick sous la main? Bon, je vous explique la manœuvre, vous vous déplacez sur le terrain à la recherche du rebond, une fois la bonne position trouvée il faut appuyer sur feu puis choisir le mouvement adéquat parmi les 8 proposées (smash, smash de coup droit, de revers, lob,



coup droit, revers) Allez encore un appui sur feu et le coup est validé Simple, non ? Et tout cela en quelques dixièmes de secondes Les premières parties vont être très éprouvantes pour votre amour-propre en général vous dégusterez un 6-0, 6-0 bien tassé Ensuite, avec un peu d'habitude vous pourrez gagner quelques points contre Lee et peut-être même le battre

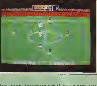
Notre avis :

Pour moins de 50 francs ce programme offre un graphisme très fouillé, des couleurs superbes, de bons bruitages. S'il n'y avait ce problème de frappe (de balle bien entendu) le jeu serait presque parfait. De plus il est possible de jouer à deux : l'apprentissage sera ainsi plus simple et permettra de mieux se préparer à l'affrontement avec l'Amstrad.



(Simulation)

Pendant que nous sommes dans les vestiaires, notre entraîneur est en train de nous faire son dernier sermon avant le début de la 1re mi-temps : "Attention les gars vous savez que le 1er match de coupe de la saison est tres important alors tâchez d'être a la hauteur ! Faites bien jouer votre esprit d'équipe, ne vous montrez pas agressifs face à vos adversaires (enfin, pas trop, juste ce qu'il faut !) et surtout ne tapez pas sur l'arbitre !. "
L'heure fatidique ayant sonnée, nous faisons notre entrée sur le terrain sous les applaudissements de la foule en delire (il faut dire que nous sommes les favoris ce qui n'est pas agreable car toute la pression est sur nous). Ça y est ! le coup d'envoi est donné et d'emblee notre capitaine (le n° 10) prend la balle et se dirige dans le camp "ennemi" Les joueurs ne sont encore pas trop echauffes mais ils réagissent malgré tout assez rapidement et finissent par n'avoir pas d'autre choix que celui de mettre la balle en touche pour sauver leur but ! Ce n'est que reculer pour mieux tirer car apres un magnifique jeu de jambes et une remarquable combinaison a trois, le premier but est marque ce qui déchaîne un tonnerre d'applaudissements et de huées du côté des tribunes
Nous sentons que nos adversaires sont tendus et de mauvaise humeur Aussi, c'est sans trop d'étonnement que nous constatons une première faute quasi impardonnable qui blesse serieusement un de nos joueurs et nous donne droit à un pénalty, la faute ayant ete effectuee dans la surface de reparation Et c'est le 2eme but ! Je ne sais si le fait d'avoir marqué deux buts dans les dix premières minutes nous decon-



centre, mais toujours est-il que notre jeu flotte un peu pendant un quart d'heure avec des passes imprécises, voire complètement ratees, ce qui fait que nos adversaires en profitent pour se diriger vers nos buts et marquer ! Cela nous fait l'effet d'une veritable douche glacée car c'est nous qui recevons et il ne faut pas oublier que les buts marqués à l'extérieur comptent double !
Apres la 1re mi-temps et une sérieuse remise en condition par le debit verbal de notre entraîneur, nous ne laissons plus passer une seule faute et je peux dire que c'est de main de maître (pardon pied de maître) que nous reussissons à tenir nos adversaires à une distance honnête de nos buts tout en marquant de notre côté trois nouveaux buts . Le score final sera donc de 5 buts a 1, ce qui est sevère pour un résultat de match de coupe A nous donc la 3eme mi-temps mais il ne faut pas crier victoire trop rapidement car la saison ne fait que commencer !



Notre avis :

Quand il s'agit d'un jeu collectif, il est très difficile d'obtenir de bons résultats ; cette fois encore les graphismes laissent parfois a désirer mais il faut savoir que ce logiciel est très intéressant dans les options qu'il présente : 1 ou 2 joueurs contre l'ordinateur, 2 joueurs, des matchs de coupe ou de championnat (avec 8 équipes possibles) et la possibilité de regarder simplement le deroulement d'un match. Il y a encore de nombreuses autres options mais nous tenons à préciser que dans tous les cas, vous avez intérêt à vous entraîner sérieusement pour parvenir à une totale maîtrise du ballon ce qui n'est vraiment pas évident.





(Simulation)

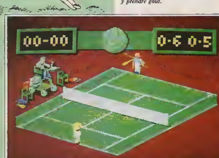
Ça y est ! Je me suis enfin décidée a faire un petit green de 18 trous par 72 J'entends déja Marcel qui dit au loin : "Voila que ça la reprend de parler avec des mots compliques !" Mais non, pas du tout ! J'explique pour tous ceux qui n'ont jamais fait de golf et qui voudraient s'initier par micro-ordinateur interposé (cela coûte moins cher) . pour chaque trou, il est indiqué un par "quelque chose" (exemple le trou n° 1 est par 3) , cela represente le score fictif réalisé par un bon joueur. Dans le cas present, le parcours entier est un par 72 D'accord ?
Actuellement, je me trouve sur le rough (endroit ou l'herbe est haute) à 130 m du trou n° 1 ; l'ecran m'indique un vent nord est de 7-8m/s. Je décide de prendre un club Fer 6 et déplace le curseur dans le cadre blanc qui se trouve autour du terrain de manière à orienter mon premier tir tout en rectifiant l'influence que va avoir le vent sur ma balle. Hum ! Pas trop, trop mal . Je me trouve maintenant à 50 m du trou tout juste à la lisière des arbres (il etait temps que la balle s'arrête !). A cette distance, je décide de prendre un club Sand Wedge et essaie de faire un tir impeccable ; ce n'est pas franchement une reussite et au bout de 2 tirs je suis encore à 17 m du trou. Courage, tu y es presque ! me dis-je en



mon for intérieur afin de m'encourager quelque peu. Avec un club Putter, je me retrouve d'un seul coup d'un seul à 4 m du trou. Waouh ! Une petite pichenette, et hop je passe au 2ème trou avec un total de +3 (le trou était par 3) Je vous avoue humblement que je suis fiere de moi ! Le 2ème trou, quant à lui, est un par 5 ; voyons ce que je peux faire . Je ne vais pas vous raconter mon périple trou par trou mais il se trouve que j'ai effectué le parcours tout entier en marquant au total +72 (je vous assure que je n'en ai pas fait expres !) Pourtant, je suis loin d'être une experte en golf, alors quelle conclusion devons-nous en tirer ? Merci pour la bonne âme qui vient de lancer : c'est un coup de chance !

Notre avis :

Avec Golf Trophée, vous êtes séduit par la page de présentation puis un peu dérouté par la manière de jouer : pas de joueur ni de club visibles, un curseur entourant le terrain pour donner la direction du tir... Finalement, les graphismes sont relativement agréables, l'utilisation du logiciel est facile et précise... On finit par y prendre goût.





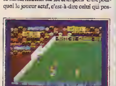
INDOOR SOCCER

(Simulation)

Ah le foot en salle, mon rêve, ma seule joie dans l'existence En effet ce sport me semble à peu près aussi attrayant qu'un concert de Francis Lalanne en plein désert de Gobi. Mais bien sûr j'ai le droit de ne pas aimer le football (et Francis Lalanne également d'ailleurs) alors ce n'est pas la peine d'en dégoûter les autres D'ailleurs j'aime tous les jeux pourvu



qu'ils soient bien faits et cela complètement indépendamment de leur sujet Donc pourquoi pas le football en salle D'autant que ce sport est quelque peu différent du football traditionnel (celui qui se joue à la cannette), en effet il n'y a pas de touches, pas de corners, pas de remises en jeu, pas de coups-francs, pas de pénalties (en tout cas c'est comme ça dans la version informatique). Allons-y. Les deux équipes sont composées de 3 joueurs chacune. Le joueur qui détient le ballon est signalé par la cou-leur plus foncée de son maillot. Le but, si j'ose m'exprimer ainsi, est de parvenir jusqu'à la cage adverse et, envoyer le ballon jusque dans les filets de manière à se faire remarquer par Thierry Roland le Mozart des commentateurs sportifs (rien que le mot ça me fait rire) Pendant ce temps l'équipe en face n'est pas décidée à se laisser marcher sur les crampons C'est pourquoi le joueur actif, c'est-à-dire celui qui possède un maillot foncé, va tenter de vous soutirer la balle dans le but (ha, ha) de vous faire subir la réciproque du traitement décrit plus haut



Pour permettre à tous les joueurs de s'exprimer il existe deux systemes , les passes (classiques) et le toucher de ballon Je m'explique: les 2 autres joueurs se déplacent assez près de vous (en fait du joueur actif), s'il leur arrive, par hasard, de croiser le chemin de l'adversaire porteur de la baballe, ils deviennent alors actifs et peuvent être dirigés

Voila en gros comment se déroule un match avec en toile de fond un public hilare

Notre avis :

Franchement je ne peux pas dire que ce logiciel soit réussi en ce qui concerne les graphismes. Je trouve d'ailleurs cela dommage pour ceux qui sont fanatiques de ce sport. D'autant que le scrolling poussif et quelques sprites "baveurs" achèvent le tableau.



(Simulation)

Ce matin comme tout bon sportif, le lever a été fixé à 4 h et vous allez voir ce que vous allez voir ! Après une seance d'exercices d'assouplissement et de musculation, je prends un serieux petit-dejeuner diététique et je pars pour mon jogging quotidien. Mais aujourd'hui je ne vais pas trop forcer car c'est une journée très importante ; je vais devoir affronter Brian Jacks et réussir à être le meilleur dans un challenge composé de huit épreuves , de plus, comme le dit Brian : "Gagner n'est pas la chose la plus importante, c'est la seule chose !" alors me voilà prévenu.

Le premier rendez-vous se trouve au stade où nous devons effectuer un 100 m ; les conditions sont idéales : le temps est clair, pas trop chaud et il n'y a pas de vent Dans ce cas, il n'y a plus qu'à compter sur ses propres compétences sportives et je commence déjà au bout de cette épreuve à me poser quelques questions car Brian la gagne sans problème Non mais, cela ne va pas se passer comme cela et j'enchaîne aussitôt sur le tir à l'arc... Après avoir déterminé au hasard la valeur du vent, j'effectue cinq tirs à suivre et bien qu'ils soient de bonne qualité (et cela je le dis en toute modestie), Brian est toujours en tête ; ô



rage, ô désespoir ! Qu'à cela ne tienne, nous n'arrivons qu'à la 3ème epreuve et rien n'est perdu !

C'est donc avec un coup de pédale rageur que j'entame la course cycliste , et il faut reconnaître que la rage de vaincre, cela veut dire quelque chose car c'est la roue dans la roue que nous passons la ligne d'arrivee Totalement remis en confiance, je me retrouve sur la pelouse d'un terrain de foot afin de tester mon habileté ; en effet, apres avoir dribblé entre quatre plots, je dois contrôler ma balle et tirer. Chacun notre tour, nous allons effectuer ainsi trois tirs avant de passer à l'épreuve de natation Ah ! Enfin une discipline où je sais que je suis parfaitement imbattable ; Brian doit bien se mettre dans la tête qu'il va falloir compter avec moi ! Pour ce qui est de compter, pouvez-vous me dire combien de fois on peut s'accroupir en 60 s (en partant d'une position allonge sur les bras) ? Un certain nombre c'est sûr mais pfou ! je fume vraiment trop ! Brian



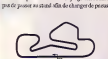
lui il en a fait 96 ! Finalement je me dis, en faisant la course des 100 m en canoe-kayak, que decidement c'est l'élément liquide qui me convient le mieux , pourvu que la dernière epreuve utilise encore cet élément ! Malheureusement pour moi, il s'agit de faire des flexions de jambes en étant en appui sur des barres parallèles ! Tant pis pour moi, je serai meilleur la prochaine fois et réussirai à devenir champion toutes catégories !

Notre avis :

Ce programme n'est pas une nouveauté et fait partie de nos programmes budget ; aussi, bien que les graphismes ne soient pas "transcendants", il faut reconnaître que vous passez un agréable moment de compétitions pour le prix.

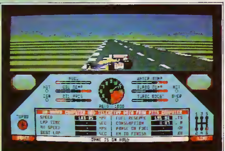






(Simulation)

Les Anglais ne doutent de rien: ils voyaient déjà leur compatriote pilote devenir champion du monde de formule 1. En effet ils ont dû être déçus, eux qui travaillaient sur leur logiciel afin qu'il sorte au moment de la victoire de Nigel. Mais enfin le voici ce programme présenté comme la simulation automobile la plus complète sur l'Amstrad.



En effet on vous propose de courir les 16 circuits du championnat du monde à bord d'une Williams jaune et bleu. Cette voiture reprend les caractéristiques de l'originale principalement dans le domaine de l'instrumentation puisque vous trouverez sur la planche de bord un ordinateur comprenant : les différents indicateurs classiques : carburant, vitesse, température et pression d'huile, température de l'eau, du turbo ainsi que divers relevés : temps par tour, vitesse moyenne, meilleur temps, réserve de carburant, consommation, distance restant à parcourir. En plus de ces équipements vous trouverez une radio vous permettant de communiquer avec le stand. Vous recevrez ainsi des informations sur les voitures des concurrents et vous serez tenu au courant des différentes pannes qui peuvent se produire sur une formule 1.

Avant le Grand Prix il y a une séance de qualifications et un tour de chauffe. Ceux-ci vous permettront respectivement : de décrocher une bonne place dans la grille de départ et de vous familiariser avec le circuit.

Car n'oubliez pas que tout l'art de la conduite tient dans le maniement de la boîte de vitesses à 6 rapports et dans la stratégie employée. Surveillez particulièrement la jauge et n'oubliez pas de passer au stand afin de changer de pneus.



Notre avis :

Il est dommage que l'aspect graphique et l'animation aient été un peu négligés car le programme possède toutes les qualités d'une bonne simulation : entre autres, le réalisme des réactions de la voiture. C'est pourquoi il vous faudra persévérer avant de pouvoir espérer maîtriser cette formule 1.



ARKANOID	999 290	Nicolas ZINZIUS
KRAKOUT	1 302 490	Bruno LARDEVOIS
RENEGADE	558 150	Michel JOUET
RYGAR	417 400	Laurent ROUSSEL
SPACE HARRIER	5 390 207	Cyril TIKHOMIROFF
SUPER SKI	Saut : 116,5 m Points : 6270	Gilles PIERRE et Jean-François COIN
WINTER GAMES		
– Biathlon	1,44	Stéphane BIANCHI
– Bobsled	14,44	Laurent SOULAIROL
– Speed Skating	D : 26,0	David EHRET
– Sky jump	236	Yannick SCHUCHT
WONDER BOY	41 360	Romain BENHAMOU
XEVIOUS	122 370	Cédric MARGOT

Doué ? C'est ce que vous croyez ! Ce n'est pas parce que vous avez atteint 251 317 points à votre Pac Man favori, que vous êtes le plus fort...

Envoyez-nous vos meilleurs scores, accompagnés d'une photo d'écran et en attestant que vous ne trichez pas : vous monterez peut-être sur la plus haute marche de notre podium. Une photo d'identité peut accompagner votre envoi avec le risque de la voir publiée dans la revue...

Le tableau ci-dessus fait apparaître les meilleurs scores qui nous ont été envoyés. Mais attention !... La liste des jeux présentés dans le tableau n'est pas figée : à vous de la faire grandir en nous apportant de nouveaux records, ce qui ne doit pas vous empêcher de continuer à combattre pour améliorer les anciens records ! Alors, tous à vos joysticks...

LES NOUVEAUX PRETENDANTS AU TRONE

1 - Nicolas ZINZIUS
2 - Bruno LARDEVOIS
3 - Michel JOUET
4 - Laurent ROUSSEL
5 - Cyril TIKHOMIROFF
6 - Gilles PIERRE et Jean-François COIN
7 - Romain BENHAMOU
8 - Cédric MARGOT